http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequincreations

青年 Seinen

japanese fiction and more

AÑO 2 #3 AGO-SEP 99

MACROSS 7 TRASH

CONOCE A RUIN EXPLORERS

ENTREVISTA CON M. KATSURA

THE KING OF FIGHTERS
Millennium Battle

UN NUEVO HÉROE HA NACIDO

TOKYO BABYLON, BLUE SEED, MAISON IKKOKU Y MUCHO MAS...

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequincreations

PRECIO: $20.00

http://arlequincreations.org / Facebook: Blog Arlequin Creations

USAGI'S ROOM

KM. 6.5 CARRETERA AJUCHITLÁN--COLÓN, PASEOS DEL CIPRES NO. 1
COL. NUEVO RUMBO, COLÓN, QUERETARO.

ATENCIÓN TEQUISQUIAPAN - EZEQUIEL MONTES - BERNAL

Ahora cerca una tienda especializada en todo lo relacionado al entretenimiento donde puedes conseguir todo lo que tu quieras de tus series y caricaturas favoritas, japonesas y americanas

EVANGELION

GUERRERAS MAGICAS

SAILOR MOON

RANMA 1/2

X-1999

KING OF FIGHTERS

COLON - QUERETARO

Tarjetas - manga - animación - posters - música - CD
Stickers - mantas - playeras - juguetes y ¡mucho más!

http://arlequincreations.org / Facebook: B

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

SUMARIO

TEKKAMAN BLADE	**p.13**
MAISON IKKOKU	**p.10**
RUIN EXPLORERS	**p.33**
TOKYO BABYLON	**p.16**
BASTARD	**p.8**
BLUE SEED	**p.32**
NINJA RESURRECTION	**p.26**
EDITORIAL	**p.4**
TRUCOS PARA...PC	**p.9**
COMO ESTUVO LA MOLE	**p.28**
L A B E R I N T O	**p . 1 4**
CONOCE A LOS PERSONAJES	**p.23**
ENTREVISTA CON PATY ACEVEDO	**p.24**
H U M O R	**p . 1 2**
MEGANE	**p.25**

Todas las imágenes reproducidas en este número se emplearon con fines informativo y son propiedad de sus respectivos autores:
King of fighters ´99 ® SNK Co., Ltd.
Tokyo Babylon ® Estudio CLAMP
Macross 7 Trash ® Mikimoto/Bigwest/Kadokawa shoten
Blue Seed ® Yuzo Takada
Maison Ikkoku ® Takahashi/Shogakukan
DNA2, Shadow Lady, I`s, Video Girl Ai ® K2R/Masakazu Katsura

Agradecemos las atenciones presentadas a:
- Alberto Hernández (el editor no, este es uno que si trabaja) de Plus Electronics.
- A Eva Esther Zavala por soportar a todos los "sin que hacer" que dizque trabajan en esta revista.

En Portada...

El lanzamiento de la nueva arcadia del crossover más famoso en el mundo del videojuego. SNK se vuela la barda con este nuevo KOF.

PAG.....5

Haruhiko Mikimoto ataca con Macross 7 Trash; un nuevo juego futurista lo ambienta, mucha pelea en patines (¿?) Y claro...triángulos amorosos.

PAG.....21

Por que lo pidieron; Katsura faltó en el especial de autores, asi que aquí tenemos una entrevista al autor de DNA2 y de I´s

PAG.....29

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

EDITORIAL

青年
Seinen
japanese fiction and more

CONSEJO EDITORIAL
FERNANDO ARIAS G.
DIRECCIÓN EDITORIAL Y DISEÑO GRÁFICO
ALBERTO HERNANDEZ
COORDINACIÓN EDITORIAL Y REL. PÚBLICAS
ALAN CHAVEZ A.
CORRECCIÓN DE ESTILO
PATRICIA REYNAGA
COLABORADORES
HARUMI R. KAWAHARA
ANTONIO VELOZ M.
FERNANDO NAVA M.
RODOLFO S. ZAVALA
VENTAS
EDUARDO SANCHEZ
HECTOR VALDEZ
EMMANUEL PACHECO

Seinen es una Revista Mensual, Agosto del 99, Número de Reserva al Título en Derecho de Autor: 04-1998-052619374000-102, Número de Certificado de Licitud de Título (en Trámite), Número de Certificado de Licitud de Contenido (en Trámite) Domicilio de la Publicación: Calle 20 Mz. 85 Lt. 10 Fracc. Villa de Gpe. Xalostoc, [illegible] C.P.: 55339
Impresa en Diseño Ferza, Tel.: (5)538 3542

POR: Alberto H.

¡¡¡Eeeh!!! ¿Qué tal? ¿Qué te pareció la portada de este mes? Impresionante ¿No? … Un momento, ¿Qué hago yo escribiendo la editorial? Ah, pues déjenme explicar: primero que nada debo mencionar que Seinen comienza a exportar, sí, así es, Seinen exporta talento; Victor Velazquez nuestro antiguo (mejor dicho anterior; antiguo suena a anciano) editor y diseñador gráfico se fue a Atlanta para trabajar por aquellos rumbos, ese puesto se lo ganó gracias a la experiencia que ganó en diseño (chécate la evolución en las Seinen anteriores) y a quienes nos quedamos aquí solo nos queda desearle mucha suerte (además, ya tenemos corresponsal en Atlanta). En el lugar que deja vacante de edición y diseño queda Alberto H. (o sea, yo).

Por mi parte espero realizar tan buen trabajo como el que efectuaba Victor y así conservar el estilo que imperó durante su estancia (en resumen: espero que les guste mi trabajo). Otro cambio que hubo en Seinen es la dirección de e-mail, ahora manda todos tus mails, quejas, regaños, sugerencias, debrayes, choros, tareas atrasadas de la escuela (nosotros sí te ponemos 10) y lista de los mandados a:

seinen@hotmail.com

También cambiamos la dirección de correo convencional, ahora mándanos tus cartas a:

Calle 20 Mz. 85 Lt. 10
Fracc. Villa de Gpe. Xalostoc.
Ecatepec, Edo. De Mex.
C.P.: 55339

Eso de los cambios me recuerda que ahora ya estamos construyendo nuestro sitio en el web, donde podrás conocer entre otras cosas; las noticias que por alguna razón no pudimos poner en el número ó las convocatorias y/o eventos que vayan a realizarse en el mes, también podrás conocer llamados que haga la revista u otras organizaciones relacionadas con todos los hobbies que tú revista presenta. En fin, el sitio web pinta para tener muchas cosas y aunque aún está en construcción ten por seguro que trataremos de terminarlo pronto y de mantenerlo siempre nuevo. La dirección es:

http://www.gratisweb.com/seinen_web/seinen.htm

Para las tiendas que deseen revistas al mayoreo, nuestro teléfono de ventas será el: (5)538-35-42.

Y finalmente, el sistema de suscripciones se verá suspendido MOMENTANEAMENTE. Si ya tienes tu suscripción vigente, no te preocupes, tu(s) número(s) de Seinen te llegarán conforme se acordó en tu suscripción.
Sin más que decir, nos vemos el siguiente número. Disfruta tu revista.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

EL Inicio de una Nueva Era.
Por: Rodolfo S. Zavala y Alan Chávez.

Para todos aquellos que no captaron la idea del título de este artículo, les estamos hablando de The King of Fighters, un videojuego que sin duda es uno de los mejores que se han liberado en los últimos tiempos. The King of Fighters está basado en el torneo del mismo nombre que surge en otro juego muy popular de nombre Garou Densetsu (mejor conocido por todos como Fatal Fury), en el que hace su aparición uno de los guerreros más fuertes del mundo de los videojuegos (por no decir que el mejor), les estoy hablando de Terry Bogard. The King of Fighters es introducido como juego aparte con el título de The king of Fighters ´94, teniendo como protagonist a a un nuevo personaje de nombre Kyo Kusanagi.

Este juego trajo consigo toda una serie de innovaciones, entre las que destacan la modalidad de tercias como nueva regla del torneo y la habilidad de esquivar los ataques del oponente por mencionar algunas. Para empezar con los personajes, les diré que aparecen los protagonistas de otros videojuegos ya conocidos por todos, como los hermanos Terry y Andy Bogard, Joe Higashi, Mai Shiranui y King Kaphwan, representando a Fatal Fury; por otro lado están Ryo, Yuri y Takuma Sakazaki, Robert García y King representando a Art of Fighting. Todos los demás personajes son nuevos y ya están agrupados por tercias como sigue: Kyo Team: Formado por Kyo Kusanagi, Goro Daimond y Benimaru Nikaido; Densetsu Team: integrado por Terry y Andy Bogard y Joe Higashi; Los Ikari Warriors: formado por Ralf, Clark y Heidern; Art of Fighting Team: integrado por Robert García y Takuma y Ryo Sakazaki; Women Team: formado por Mai Shiranui, Yuri Sakazaki y King; Kim

Team: conformado por Kim Kaphwan, Chang y Choi, American Sport Team: formado por Heavi D, Lucky Glauber y Brian Battler; y para finalizar el Psyco Soldier Team: integrado por Athena Asamiya, Sie Kensou y Chin Gentsai.

The King of Fighters ´95 apareció como la continuación de esta saga, llegando con dos grandes cambios en la jugabilidad: un salto más largo y rápido y un contraataque que realiza tu peleador después de esquivar un ataque. Los personajes cambian en algunos aspectos como la salida del USA Sport Team y la entrada de uno nuevo: el Iori Team, formado por los personajes ya conocidos Billy Kane de Fatal Fury y Eiji Kisaragi de Art of Fighting 2. El otro integrante de esta tercia es un hombre misterioso de nombre Iori Yagami, el cual será el otro protagonista de esta historia junto a Kyo Kusanagi. Estos dos peleadores están destinados a ser enemigos debido a la rivalidad que existe entre sus clanes. Como oponentes a vencer tenemos la aparición de Saisyu Kusanagi (que como todo el mundo sabe es el padre de Kyo) y seguimos con Rugal como villano principal.

The King of Fighters ´96 es el título que trajo los cambios más grandes que provocaron una evolución total al estilo de pelea a éste y a las siguientes versiones del juego. Para empezar, ahora cuentan con la habilidad de soltarse de los agarrones que te pueda propinar tu oponente y con cuatro tipos de saltos: salto normal, salto corto, salto largo y rápido y salto corto y rápido. También fue sustituido el movimiento de "esquivar" por el de "rodar", que cumple con la misma función pero con la diferencia de que este último le da una mayor velocidad a las peleas. En lo que a los personajes se refiere, hubo una gran cantidad de cambios en las tercias participantes: Heidern sale de los Ikari Warriors y es substituido por Leona (una nueva peleadora que fue entrenada por Heidern); Yuri Sakazaki abandona el Women Team y es substituida por Kasumi Todo; Iori sale acompañado por Vice y Mature (dos hermosas damas que estaban bajo las órdenes de Rugal); Takuma Sakazaki abandona el Art of Fighting Team, dejando en su lugar a Yuri Sakazaki (a quien no le hizo ninguna gracia); y por último tenemos la aparición de una nueva tercia integrada por los "jefes " de otros juegos: Geese Howard, Wolfang Krauser y Mr. Big. En este torneo se estrenan a dos nuevos "jefes": Chizuru Kagura, que juega un papel muy importante en la historia como una de las guardianas del poder de Orochi, y a Goenitz que es el personaje final del juego.

Al igual que sus antecesores, The King of Fighter ´97 está lleno de cambios y mejorías. Ahora el modo de juego se ha dividido en dos categorías: *Extra*, que retoma el movimiento de "esquivar" del King of Fighters ´94 ; y modo *Advanced*, que continua con el movimiento de rodar de la versión ´96. Algunos participantes del torneo han cambiado de equipo, como en los casos del Women Team que substituye a Kasumi Todo por Chizuru Kagura; Iori Yagami hace su aparición en este torneo sin tercia, al igual que Shingo Yabuki (un joven que es uno de los más grandes admiradores de Kyo). Nuevamente tenemos el ingreso de nuevas tercias, la primera formada por Billy Kane, Yamazaki y Blue Mary (de la que se presume que tiene una relación sentimental con Terry); y la otra formada por Yashiro Nanakase, Shermie y Chris, los cuales tienen un estado alterno que la mayoría de los jugadores denominaron como "locos", de igual manera aparecen Iori y Leona.regreso del USA Sport Team y la entrada de tres viejos peleadores: Takuma Sakazaki, Heidern y Saisyu Kusanagi, que están de regreso como una nueva tercia. Y para terminar regresa Rugal Bernstein como villano principal.

En este título hubo un cambio radical en el desarrollo de las peleas, ya que ahora son mucho más rápidas y los combos son verdaderamente impresionantes gracias a la facilidad de complementarlos con los movimientos especiales, lo que los hace devastadores.

Ahora pasamos a lo que es The King of

Fighters ´98, el penúltimo juego de la saga. Este también presenta muchos cambios. Las tercias quedaron de la misma manera pero cuenta con el regreso del USA Sport Team y la entrada de tres viejos peleadores: Takuma Sakazaki, Heidern y Saisyu Kusanagi, que están de regreso como una nueva tercia. Y para terminar regresa Rugal Bernstein como villano principal.

Y como quien dice "a lo que los truje chencha", ahora tenemos a K.O.F. 99,en este juego hay bastantes cambios, primero que nada, aparecen personajes nuevos como Maxima, Whip Bao, Jhun

Hoon, Li Xiang Fei (quien hizo su aparición en Real Bout 2), K' quien se presume que sea el protagonista de la historia, y tal vez les sorprenda pero también aparecen dos

clones de Kyo. De los peleadores anteriores, aparecen: Andy, Athena (con nuevo look), Benimaru, clarck, chang, chin, choi, Joe Higashi, regresa Kasumi Todo, Kensou, Kim, King, Leona, Blue Mary, Ralf, Robert, Ryo, Takuma, Terry, y Yuri. Parece ser que por medio de un truco puedes escoger a lori y al Kyo original.

Otra de las novedades del juego es que ya no serán tercias, sino cuartetos, pero el cuarto personaje, lo podrás

llamar para que te ayude, muy al estilo de Marvel Superheroes, ya no existen las modalidades de *Extra* ni de *Advanced*, sino el Counter Mode, y el Armor Mode, que te ayudaran de mucho.

La historia ha cambiado drásticamente en comparación a la 98 (¿qué, acaso tenía historia?), ahora aparece un nuevo jefe llamado Krizalid, quien utiliza el nombre del torneo con tal de encubrir su temible organización llamada Nest Cartel. El ha enviado clones de Kyo Kusanagi por todo el mundo, ya que éstos necesitan una cosa para estar completos, y es, el instinto asesino, mientras tanto, Krizalid decide recolectar esa información por su propia cuenta. , así, él envía invitaciones a todos los peleadores, para que participen en el torneo como todos

los años, pero ahora no habrá publicidad a medios masivos como se ha hecho en años anteriores. Una nueva regla ha sido revelada: ahora se realizaran las peleas con equipos de cuatro participantes teniendo a uno como apoyo además de los tres que participaban anteriormente. Así que los peleadores se enteraron del cambio, y heidern sospecha de esto, y decide agregar a otro elemento en el Ikari Team. Mientras tanto, Benimaru Nikaido, también es invitado a un equipo especial, llamado Japan Team, donde tendrá por compañeros a Shingo y dos nombres de los que nunca había

escuchado antes. .. Maxima y una inicial: K'.

Al parecer KO.F., ha retomado la historia que había perdido en la pasada entrega, teniendo a un nuevo protagonista, llamado K', un peleador que sinceramente es muy bueno peleando, y quien tiene poderes muy convincentes, tal y como lori lo era cuando apareció.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Hay muchos misterios dentro del juego, que irán revelándose al acabar el juego, el cual, tal vez ya este cerca de tu casa a la hora de leer esto, o si no, no te preocupes, no tardará mucho para que puedas poner tus manos en esta

excelente continuación de una de las sagas que se han llevado la atención, King of Fighters '99.

Mientras vamos a comentarles que la presentación se llevó a cabo en el Palacio Mundial de las Ferias, en la Fragua, frente al monumento a la Revolución, el pasado 17 de Julio (el mejor día del año), tal y como lo habíamos mencionado en el buzón del numero pasado. Al evento asistieron, mas de 30,000 personas, que estuvieron formadas afuera, desde las 7:00 de la mañana con tal de jugar el esperado juego. La presentación comenzó a las 11:00, hicieron una exhibición de artes marciales, varios expertos en la materia, disfrazados de los

demostrando sus habilidades, en base a los movimientos de los personajes originales, que en verdad no estuvieron tan mal. También se presentó el Neo Geo Pocket Color, el cual no está nada mal, es bastante pequeño y puede llevarse a cualquier lugar, además de que habrá una versión exclusiva con super deformers de K.O.F. para este sistema, por lo que llamó la atención de muchos asistentes. En las máquinas podía apreciarse las habilidades de todos los jugadores, quienes nunca habían jugado este juego pero que en breves instantes ya hacían gala de nuevos combos con los pasados personajes, y conectando especiales con los nuevos, no cabe duda que todos esperaban con ansia dicho juego y practicaban para el día esperado. Por cierto, hay que felicitar a los organizadores, ya que

se lucieron al regalar en la entrada los posters del juego, que están de fábula, esperemos que sigan haciendo esto año con año, y que lo hagan en un lugar más grande, ya que había tanta gente, que en verdad no podía

Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

ni moverse, y es que con un evento de tal magnitud, no hay que dudar en que se llene hasta el tope, ya que desde las 11:00 AM hasta las 3:00 de la tarde, entraban filas y filas de gente que no desistían con tal de poner sus manos en este preciado juego. Y A pesar de todo esta bien, porque esto quiere decir que

el juego gusta a todos, y que se ha llevado su admiración y cariño, ya que año con año lo esperan ansiosamente, y es que en verdad SNK sabe hacer lo suyo, y lo está demostrando con este revolucionario juego que revolucionó totalmente los juegos

Bastard

Por: Antonio Veloz

¡Hola!, Amigos del terror, de la sangre y de la muerte, esta vez hablaré de una de las series más impactantes que hay, BASTARD (por favor, no lo traduzcan). Si bien Bastard es una serie no apta para niños (menores de 15 años), tampoco es apta para cardiacos, ni para personas con alergia a la sangre por su relativamente elevado índice de violencia... bueno, su elevado índice de violencia... está bien, ¡¡es muy violenta!!. Pero en este instante no vamos a ponernos a analizar que tan violenta puede ser o llegar a ser. Por el momento nos concentraremos en el contenido de Bastard (¿¿¿¿????). El contexto de Bastard sale de lo común ya que no es la típica historia de los "malos" que son muy malos; los "buenos", que son muy buenos; los malos siempre se mueren al final y el bueno se queda con la chava o viceversa; Bastard es una serie donde el mismo personaje principal es el modelo de la contradicción, porque siendo el "bueno" es uno de los peores asesinos que he visto, dispuesto a pasar sobre lo que sea y sobre quien sea con tal de cumplir su objetivo, asimismo es un héroe, pero también una heroína, verán, es una chica atrapada en el cuerpo de un joven.

Bueno, mejor les diré de qué trata la historia:

Ésta se sitúa en un futuro post-cataclísmico, tras una embestida de demonios que causa grandes estragos en el mundo, cambiando la civilización como la conoces, es el momento donde los castillos, las fortalezas y la magia gobiernan, nuevas y extrañas criaturas anormales han aparecido y cazan... ¡te cazan! a ti y a los sobrevivientes de toda esa locura, todos se convierten en presas en una tierra donde solo el más fuerte sobrevive. Aquí la magia es usada como un instrumento más de guerra y destrucción, con todo el potencial mágico.

Dark Schneider es él, o mejor dicho la, protagonista principal de esta historia, ha cultivado secretamente las artes demoníacas, que existen en la mayoría de D&D como una atmósfera de maldad y de poderes ocultos donde no todos tienen acceso a los poderes y fuerza que da la magia, esta enloquecedora mujer usa formas groseras para lanzar encantamientos, ella tenía el pelo largo y blanco y gran tendencia a perder la ropa, y por su maldad fue confinada en un cuerpo de hombre, para ser más preciso en el cuerpo de un muchacho de 14 años, aun así, en el cuerpo del muchacho que posee grandes poderes físicos y a pesar de ser un poco egocéntrico, solo puede pensar en una cosa: En matar al hombre que la confinó en ese cuerpo, quien paradójicamente es su propio padre, ahora deberá pelear contra los monstruos de este mundo para poder cumplir su objetivo, ¿lo lograra?...

En un predicamento donde la venganza es el único pensamiento así como el asesinato hacia el propio padre, tú ¿qué harías? Bien, esta es una serie que habla de criaturas fuerzas ocultas, demonios, ángeles y mucho más, así que eres atrapado en un mundo de demonios que desean destruir la Tierra, (díganme ¿quién no quiere destruirla?)

Esta serie es publicada por Shonen Jump Comics, que publicó poco a poco los 18 libros de manga escritos por Hagiwara y Studio Lound in School, el manga fue publicado mensualmente y el tomo 19 apareció como número especial por ser el final de esta serie. Jump Comics se especializa en publicar series de este tipo, solo para muchachos, además la primera OVA de Bastard trata sobre el regreso de Dark Schneider, y precisamente ese es el título de la OVA, la cual es tomada directamente del anime y no del manga.

Y si tienen alguna duda escriban a la dirección.

TRUCOS PARA... PC

Por Alberto Hernández

Tal vez a ti como a muchos otros (entre ellos yo) que poseen una PC, han sentido una tremenda sensación de estar HARTOS de las mismas pantallas de entrada y de salida de Windows 95 y 98. Tú sabes a que me refiero; me refiero a las pantallas de: "Windows 95 (ó 98)", "Espere mientras se cierra el sistema" y "Ahora puede apagar el equipo". Pues bien he aquí un pequeño truquini que me pasaron para que en vez de que aparezcan esas pantallas, aparezca una imagen a tu elección. Para ello requeriremos de: el explorador de Windows, un editor de imágenes (Adobe PhotoShop, Corel Photopaint, etc.) y el Paintbrush de Windows.

Muy bien, comencemos todos esto por pasos:

1.- Primero que nada, desde el explorador de Windows vete a VER/OPCIONES, una vez ahí dale Mostrar todos los archivos. Con esto ya podemos ver los archivos que contienen las pantallas de Windows y que se llaman "logo.sys", "logos.sys" y "logow.sys".

2.- Ahora hay que copiar esos archivos a otro lado (esto es por si algún día te llegas a arrepentir y quieres tus pantallas de Windows de regreso). "logo.sys" se encuentra en C: , mientras que "logos.sys" y "logow.sys" están en el directorio de Windows (C:\Windows). Recuerda bien en que directorio los copiaste de lo contrario la única forma de recuperar esas pantallas es reinstalando Windows. Si no quieres recuperar las pantallas de Windows simplemente saltate este paso.

3.- Entra a un editor de imágenes (en mi caso es Photoshop) y abre la imagen que quieras poner de pantalla de entrada/salida de Windows (para este caso usaré "tifares.gif"). Cámbiale el tamaño a 320x400 pixeles (320 de ancho y 400 de largo), se va a ver un poco "extraña", no te preocupes Windows la estira al momento de cargarla. Después de eso dale "Guardar como" ó "Save as" y sálvala como imagen BMP para Windows (Si la imagen que escogiste ya es una imagen BMP puedes saltarte este paso, solo asegurate que sea de 320x400). Te recomiendo usar una imagen que contenga menos de 256 colores debido a que luego las imágenes que contienen muchos colores se alteran muy feo, si aún así quieres poner esa imagen te aconsejo convertirla de colores a escala de grises (grayscale).

4.- Este es el último paso. Esta vez entra al Paintbrush y abre la imagen BMP te darás cuenta que esta como "achatada" a eso me refería con "extraña". Dale "Guardar como" ó "Save as". Guardala en la dirección indicada y ponle un nombre de pantalla (consulta la tabla para la dirección y el nombre), salva la imagen como "Mapa de bits de 256 colores". Se te va a preguntar si deseas sobre escribir el archivo tu dile que si y ¡Liiistoo! Ya tienes nueva pantalla de entrada/salida de Windows la cual disfrutaras la próxima vez que abras o cierres Windows 95 ó 98.

Nombre de pantalla	Dirección (donde debe estar)	Que contiene
logo.sys	C:\	Imagen de entrada a Windows
logow.sys	C:\Windows	Imagen de cierre
logos.sys	C:\Windows	Imagen de apagado

Recuerda que los nombres de pantalla deben ser esos y deben estar en la dirección que se indica para que el "truco" funcione. Para terminar y desde el explorador de Windows dale VER/OPCIONES y activa la opción de "Ocultar los archivos de estos tipos:" y por último aceptar. No olvides que puedes poner tres imágenes; una con cada nombre de pantalla, las imágenes que pusiste saldrán en lugar de las originales.

Otra cosa que casi se me olvida es que por NINGUN motivo vayas a tocar otros archivos SYS ó de lo contrario podrías chi…flarte la ción de Windows.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

POR: ANTONIO VELOZ

Imagina...Imagina que no hay infierno, ¡ay! no perdón no era eso. Imagina que vives en un edificio de departamentos, que intentas estudiar para poder entrar a la universidad, que trabajas ganando apenas lo suficiente para vivir, mejor dicho sobrevivir, y que estas enamorado de la joven y bella esposa del conserje, ahora ella ha enviudado y tú tienes el campo libre, ¿qué harías?

Si lo anterior te sonó familiar hay tres posibilidades, la primera es que te haya sucedido a ti, y en ese caso tenme paciencia porque quizás quieras saber cómo resolver tu problema; la segunda, que no sepas de plano de lo que estoy hablando, en ese caso pon mucha atención a este articulo para que te des una idea de lo que te espera sí te enamoras de la portera de tu edificio; y la tercera y última que sepas o te imagines que estoy hablando de: Maison Ikkoku o Ikkoku-kan y en este caso ya sabes que es una de las series más exitosas de la llamada princesa del manga: RUMIKO TAKAHASHI, a quien, aquí en México, sobre todo la conocen por la serie de Ranma 1/2, ¿pero qué hubo antes de Ranma?, pues antes de Ranma hubieron dos series de esta autora muy exitosas la primera de ellas es "LUM: Urusei Yatsura", la cual espero que podamos reseñar en números posteriores y la otra es "Maison Ikkoku" o "Ikkoku-kan" la cual estoy por reseñarles ya que es una de las series más exitosas de Rumiko.

Para hacer esta serie, Rumiko se baso en los extraños sucesos que ocurrían en su edificio y en el edificio vecino donde, según ella, ocurrían cosas muy "raras", además de experiencias personales, pero bueno este manga fue publicado en Big Comic Spirits y consta de 15 volúmenes y fue lanzado a la venta en el año de 1984 su publicación duraría hasta 1987, el manga tiene el típico estilo de dibujo que caracteriza a Rumiko, un estilo que muchos ya conocen muy bien y que desde el mismo trazo le da un toque un tanto cómico al asunto sin que ciertas partes pierdan su seriedad, por otro lado la serie de televisión consta de 96 episodios que duraron desde 1986 y hasta 1988, en la serie el diseño de personajes en el período serio es hasta cierto punto muy fino y muy estético sin perder el toque que Rumiko le da en el manga, pero aunque solo tuvo dos años de transmisión logró ganarse muchos fans a lo largo de todo el mundo, aunque no lo crean aun aquí en México hay muchos admiradores de esta serie, entre ellos, yo. Como ya todos se lo han de imaginar,, los derechos de está obra en América los tiene Viz Comunications, como casi los de todas las series de Rumiko, si no es que todas.

Bueno, basta de tanto parloteo de perico y mejor vamos a pasar directo a ver de qué trata esta serie ¿les late?, sí, ¿sí?, ¡¡oh dí que sii!!...:

La historia se centra en Yusaku Godai un estudiante que trata de entrar a la universidad, pero que gana un sueldo mísero que solo le alcanza para vivir o mejor dicho sobrevivir, él habita el departamento número 5 y está enamorado de Kyoko Otonashi, una bella viuda que habita el cuarto del portero, y que después de la muerte de

su esposo quedó como encargada de atender las necesidades de todos los que habitan en el edificio, como son barrer, limpiar y mantener en buenas condiciones el edificio (o qué pensaron), y su única compañía es Souichiro-san un perro blanco, que por curioso que parezca parece tenerle cierto agrado a Godai, Kyoko además de ser la encargada de mantener en buen estado y limpiar todo el edificio Ikkoku-kan es muy joven y hermosa, pues por eso y por tratar de defenderla, Godai se mete en muchos enredos con la demás gente que habita en el edificio además de la del edificio de junto y después de que llevaba una vida más o menos normal su existencia se tornara un poco extravagante gracias a los otros habitantes de este extraño lugar que son muchos pero aquí nombrare algunos, además de los dos ya mencionados están: Hanae Ichinose y su hijo Kentarou los cuales viven en cuarto 1 y se podría decir que son los que más lata le dan a la pobre Kyoko, también esta Yotsuya, Akemi Roppongi y Nozomu Nikaido, por mencionar otros, ahora solo nos falta saber qué pasara con estos chicos, lograra Godai conquistar a Kyoko.....

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Además de todo lo ya antes mencionado y de todos los problemas de Godai debe de enfrentarse a más cosas ya que existen los clásicos triángulos amorosos de este tipo de series y que parece ser sello muy particular de las historias de Rumiko, pues lo ocupa mucho en Ranma y en Urusei Yatsura, además tienen la cualidad de ser muy divertidos como lo hemos comprobado, pero no es solo eso si no que además son cosas que mantienen en movimiento la historia y que dan una muy buena excusa para poder continuar y darle un hilo a la historia sin tener que romperse mucho el coco, pero en esta serie ¿cuáles pueden ser los triángulos amorosos?, pues muy fácil ya les dije que Kyoko es muy hermosa, a las chicas les toca juzgar a Godai, así que los rivales de amores están por los dos lados con Shun Mitaka que es el rival de amores de Godai porque está enamorado de Kyoko, el único defecto de este chavo es que le tiene miedo a los perros, además de ser ególatra, presumido y un tanto narcisista además recordemos que Kyoko tiene a Souichiro-san, también esta Kozue Nanao, ella esta enamorada de Godai al igual que Ibuki Yagami, ellas no se soportan y no soportan a Kyoko, estas chavas son un tanto raras ya que tratan de llamar la atención de Godai como sea; por último esta Asuna Koujo, ella está enamorada de Shun, yo no sé que le ve, lo peor como cree que puede llegar a soportarlo, lo malo es que ella tiene muchos perros, ya que le gustan mucho, esta chava es un tanto introvertida y tímida, pero eso sí es muy, pero muy bonita, con unos ojos un tanto tristes, de esta manera se completan los triángulos amorosos.

Pobre Godai, todo lo que le pasa al principio de esta historia, no es más que una probadita del pastel, y de que de que la vida no es justa o ¿lo es?, bueno creo que todo depende del cristal con que se mire, al igual que unos ven el vaso medio lleno y otros medio vacío unos podrán preferir que Ranma se quede con Ukiou y otros con Akane, así mismo unos que ya hayan visto la serie quisieran que Kyoko se quede con Godai mientras otros quisiéramos que Kyoko se quede con nosotros ji, ji, ji... pero algo es seguro, esta historia puede hacerte llorar tanto como puede

hacerte reir, asimismo muchos de los personajes pueden dejarte pensando y otros te pueden matar de la risa, algunos como la abuela de Godai o el papá de Kyoko, son dos de los personajes más cómicos de esta serie, así como Asuna y la hermana de Kyoko son dos de los personajes con más profundidad y carisma de ésta, ya que en las palabras de la misma Rumiko "las series son hechas por los personajes, si los personajes están bien planteados la serie será un éxito" espero que me entiendan, mmm...no pero si me explica le entiendo, óigame.

Bueno pues ya les dije todo lo que necesitaban saber sobre esta serie solo me resta decirles que si se han

divertido con Ranma 1/2, se reirán mucho con Maison Ikkoku, y como dato curioso les diré que al contrario de muchas de las series japonesas cuyos títulos principales están en ingles o en japonés mismo en Maison Ikkoku, la palabra Maison es francesa y quiere decir casa (sí, sé que ya lo suponían), bien como punto final es justo que les diga que vean la serie, se van a divertir mucho y quizás, como yo, terminen enamorandose de esta serie tan particular y divertida, si tienen la oportunidad también lean el manga, se los recomiendo, aun cuando sea en inglés, es un inglés muy fácil y entendible, así es que solo me resta decirles que nos veremos en la próxima oportunidad y sigan riendo chavos y chavas ¡¡¡¡¡SAYONARA!!!!

POR: VIC HERNÁNDEZ

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

por: Antonio Veloz

¿Qué sentirías si vieras morir a tu familia y amigos?; ¿Qué sentirías si poco a poco fueras perdiendo la memoria?; ¿Qué sentirías si ante ti, tu cuerpo se desintegrara?, ¿Y que si solo la mujer que amas pueda salvarte?

Sentir que todo a tu alrededor se desvanece, todo en lo que crees, todo lo que conoces, todos a los que amas, sentir que todo eso y más se va alejando, y ¿por qué? porque se te han concedido poderes extraordinarios y eres el único que puede salvar la Tierra, pero a cambio se te pide que para salvar a los que amas des tu vida, pero no que mueras si no que des tus recuerdos, a tu familia, y tu propia alma.

Que tétrico ¿no?, bueno esta es la temática que nos maneja TEKNOMAN, también conocida como TEKEMAN-BLADE una serie que se sale de las historias de héroes ordinarios ya que nos pone a un super héroe que no solo es humano y con defectos sino que además es vulnerable porque paga el precio de sus super poderes no con rechazo o con soledad, si no con lo que todos los super héroes temen, que para defender a sus seres queridos, tener que matar a sus otros seres queridos, o sea, para defender a sus amigos y a la mujer que ama tiene que matar a sus compañeros y a su familia, bueno ya les hice el cuento muy largo, mejor veamos de que se trata esta historia:

La historia comienza en el año 2087, bueno en realidad comienza en el año 2082, cuando un joven llamado Nick Karter, su familia y amigos son mandados desde el anillo espacial a una misión de investigación y reconocimiento, en la cual encuentran una nave de una raza alienígena, son capturados y sometidos a un proceso de metamorfosis del cual Nick es rescatado por su padre y mandado a la Tierra para protegerla pero llega tarde, han pasado 5 años y la invasión a dado comienzo, Blade que es el nuevo nombre que usa Nick, se enfrenta al primer Teknoman con muy malos resultados, así que cae a la tierra y encuentra a los Caballeros del Espacio, con quienes posteriormente hará equipo y al regresar a vencer al primer Teknoman, su cristal de transformación se astilla y el equipo de los Caballeros crea una forma en que pueda volver a transformarse, un robot llamado PEGAS, que se vuelve su acompañante a lo largo de la serie, Blade al ser un Teknoman incompleto con cada transformación va desgastando su cuerpo y después de lo cual poder, su memoria, además de que solo cuenta con un tiempo límite de 30 minutos, y ahora tiene que resolver el dilema en el que se ha metido, sus opciones son conservar su cuerpo y su mente, pero dejar que los invasores destruyan la Tierra o salvarla y posiblemente morir....¿tú qué harías?

Mmmm.....interesante pregunta ¿tú que harías?, porque no es solo perder su memoria y su cuerpo, sino que además él ve morir a toda su familia, primero a su padre, luego a su hermana Sharon, después tiene que matar a sus compañeros y amigos porque son los Teknomen malvados, poco después a la prometida de su hermano mayor y a sus hermanos Kain, mejor conocido como Zabre; y Conrrad, conocido como Darkon (para los que no han visto la serie completa, sí él es el malo mayor).

Brevemente les haré un recopilatorio de los personajes más importantes de la serie que son: Nick Karter (Blade), Kain Karter (Zabre), Conrrad Karter (Darkon), Sharon Karter; los Caballeros del Espacio: Star, Ringo, Tina, Mack, Maggie, Balzak y el comandante Geimison; ahora que ya están familiarizados con los personajes de la serie les diré que es muy interesante ver y analizar a cada personaje, a veces por separado y a veces en grupo, pondré de ejemplo el caso de Balzak que es una persona muy violenta que trabaja para el gobierno, pero antes de eso fue un niño de la calle y un simple ladronzuelo, que le guardó un rencor muy grande al "amigo" que lo delató en su niñez y después le tiene desde envidia a Blade hasta admiración, pasando por celos y compasión; ahora en grupo tomaré el caso de Star y Blade, donde ambos están enamorados el uno del otro y aun cuando Star lo demuestra casi desde el principio y aunque no es muy buena haciendo algunas cosas, como cocinar, trata de agradar a Blade, él por su parte y por la misma situación a la que se enfrentan trata de ser un poco más hermético, y no demuestra que le gusta pero termina cayendo al grado de que le regala flores y le promete que vivirá para que puedan compartir su vida juntos; así es que ya ven, todos aun cuando sean personajes secundarios ponen su granito de Psico-problemas en la serie.

Ah, eso sí los que la hayan visto por televisión por cable no se vayan a ir con la finta ya que SABANA que es quien la tiene en América hizo algunos ajustes a esta serie por eso notaran que faltan uno o dos capítulos, por lo mismo faltan como dos personajes, también existe una segunda parte de esta serie, así que mucho ojo.

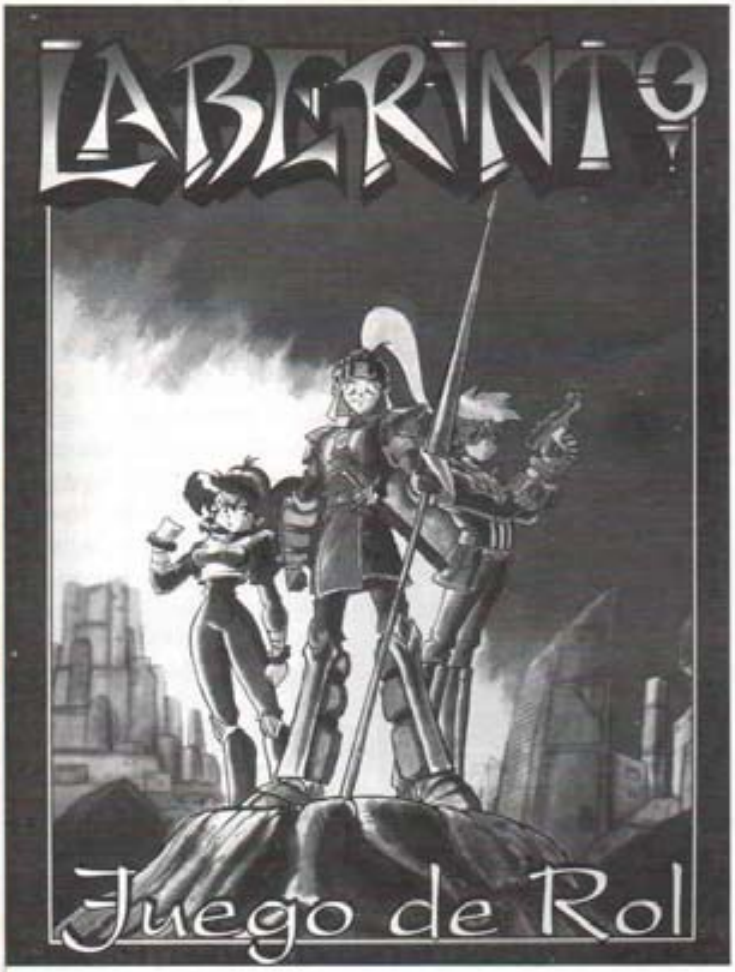
En resumen una buena serie que los que tienen la suerte o la desventaja de tener T.V. por cable ya habrán disfrutado, la historia no es muy compleja y da un bonito mensaje "no importa lo que ocurra nunca, nunca te rindas lucha por los que te quieren", además el diseño de personajes es muy real y su banda sonora esta muy bien realizada, esta es una buena opción para los que ya estén hartos de Dragon Ball y Sailor Moon; en pocas palabras los que no la hayan visto, háganlo, y en fin, se convertirá en un clásico de oro así que véanla y juzguen, sayonara y hasta la próxima.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Por Alberto Hernández

"Hay un lugar que existe en el recuerdo de aquéllos que todavía sueñan con su antigua gloria. Un mundo venerado por su hermosura, misterio y peligro. En un planeta de aventura sin fin, semejante tierra se conoce como…"
- El Hazard

LABERINTO



Pues bien, para todos aquellos que querían algo de rol, he aquí ni más ni menos que el primer libro de reglas para un juego de rol totalmente hecho en México, así es, orgullosamente MADE IN MEXICO (¡Ajua! ¡Y viva México ca…maradas). Estos muchachitos de Guadalajara no conformes con dar lata en su revista de cuentos de ciencia-ficción y fantasía del mismo nombre (Laberinto); nos traen como ya dije, el primer juego de rol desarrollado, probado y comercializado por paisanos mexicanos.

El juego es un sistema desarrollado por ellos mismos y ambientado en un mundo que tiene todo tipo de tiempos y civilizaciones, tiene obvias inspiraciones de anime y manga, con decir que incluso los dibujos e ilustraciones poseen el estilo característico de ojos grandes y etc. Para jugar y probar el sistema no se necesita más que leer el libro y poseer varios dados de 6 caras, lo cual es una super ventaja; no tienes que comprar dados "especiales".

El libro te lleva paso a pasito, ideal si no sabes nada de rol (¡No, este rol no se come!) Te explica desde qué onda con el juego, cómo crear tu personaje, el mundo que ambienta Laberinto y después unos consejos para crear más y mejores aventuras, además de tablas de referencias y equipo junto con mapas, antagonistas y una aventura para comenzar a jugar. Un punto importante es que este juego de rol tiene elementos de anime de variados géneros, o sea que te puedes convertir en un arte marcialista vagabundo ó en un guerrero psíquico ó en un guerrero mágico con todo y tiara; eso si decides utilizar uno de los 16 prototipos de personaje. Bueno, siempre puedes realizar los cambios que quieras en tu personaje si no te gustó lo que tiene o lleva.

Algo que me agradó es que puedes manejar Ki, claro que sí, puedes manejar ki con todo y lo que esto implica, otra cosa que me pareció acertada es el manejar la protección de manera similar a los puntos de vida. Sin embargo, hay algunas cosas que como jugador de rol me gustaría, tales como un apartado de magia y otro de ki, en fin es un buen comienzo además son los primeros valientes que dan a conocer un proyecto bien hecho de tal magnitud. Yo por supuesto ya me hice de mi juego y ya preparó un juego para mi grupo de rol. Así que si quieres aprender a jugar un rol ya tienes una nueva propuesta en tu idioma y hecho por tus paisanos. Enhorabuena a estos chavos de Laberinto y la propuesta ya se hizo, solo entra al mundo de Laberinto, haz realidad tu fantasía y después sal… si puedes.

Tokyo Babylon

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Por: Antonio Veloz

Esta es una guerra en la cual un joven frágil y tímido, tendrá que pelear, ver morir a su hermana, además de matar y morir a manos de quien en un tiempo consideró su mejor amigo y ¿todo por qué? porque él es el poseedor de grandes poderes místicos parecidos a los de su amigo y actual rival, quizás en otro lugar, en otro momento; pero no aquí, no ahora; antes de enfrentar su destino este joven psíquico deberá de enfrentar primero una serie de pruebas de las cuales quizá no salga vivo...

¿Qué les pareció esa introducción, eh? muy impactante, pero de qué rayos estás hablando, pues de una de las series de las ya afamadas autoras de manga, me refiero a Nakase Okawa, Mokona Apapa, Satsuki Igarashi y Mikku Nekoi, mejor conocidas como CLAMP y la serie a la que me refiero es a Tokyo Babylon, ésta consta de 7 volúmenes de manga publicados entre 1993 y 1994; además de las OVA's que es una historia un poco diferente al lo que es el manga original y una película, con actores reales, ésta se titula Tokyo Babylon 1999 y se desarrolla, como el título lo dice, en 1999 y es una historia totalmente diferente a la del manga y las OVA's así que no se sorprendan, ahora les voy a dar una pequeña introducción para que todos comprendamos lo que pasa en esta historia:

Bueno la cosa va más o menos así, verán, en la cultura japonesa es muy importante la religión y dentro de la religión budista y Shintoista que son las que ellos practican, se cree que todas las personas poseen cierta cantidad de habilidades psíquicas, pero también se cree que en todas las generaciones hay ciertas personas elegidas cuyo deber es ser guías psíquicos para la humanidad, pero como en todo siempre existen el ying y el yang, en esta creencia se basaron las autoras para desarrollar esta serie, por eso es que dentro de la misma logramos ver muchos elementos combinados de varias religiones como son los sellos shinto, la meditación budista y hasta algunas cruces, además de que no solo es en el campo espiritual si no también físico por la cantidad de objetos poseídos que se ven.

Además de la religión hay otros dos elementos claves que hacen de esta serie algo excepcional y son los clanes; los clanes es [illegible] en Japón, los clanes son familias [illegible] y que son muy extensas, clan [illegible] mismo apellido, los clanes en Japón [illegible] y extrañas, como la de que el poder [illegible] familia son heredados no siempre por el hijo mayor, sino por el más fuerte o el más apto, [illegible] cultura machista japonesa las mujeres por lo [illegible] heredan el poder (lástima chicas), también [illegible] casos de uniones de clanes (el caso de Ran[illegible] 1/[illegible] ese caso las familias unen a los dos miembros más jóvenes, o al más fuerte con [illegible] más lindo y así en ambos clanes las generaciones pasadas se reconocen como familias y las futuras lo son, además de que el liderazgo de los clanes recae en [illegible] yo [illegible] mento es la fuerza de voluntad de la cual los personajes hacen un gran despliegue y nos enseñan que todo lo que uno se proponga lo puede lograr.

Bien, después del tecno-misti parloteo, en otras palabras la explicación de todo el tecno-rollo, voy a darles algunos detalles sobre los personajes principales de esta historia además de que haré lo posible por resumir lo más breve y conciso que pueda de qué rayos trata el manga y la OVA's, que son casi lo mismo y solo varían en detalles:

El Clan Sumeragui

En realidad el manga es un poco complicado pero tratare de ser lo más claro posible OK, la historia trata sobre Subaru Sumeragui quien es el nuevo líder del clan Sumeragui, que es una familia de místicos, o sea exorcistas, espiritistas, sacerdotes, etc., Subaru es un espiritista de gran fuerza, pero con una apariencia un tanto frágil, además de que es muy serio, reflexivo, calmado y se toma su papel de jefe del clan muy seriamente, a pesar de ser muy joven, pero incluso en momentos tiene un carácter como de niño mimado; esta acompañado de su hermana gemela Hokuto Sumeragui, si Subaru es calmado, reflexivo, etc.., Hokuto es todo lo contrario a su hermano ella es una chava muy alegre, dinámica, impetuosa y a la que todo o casi todo le importa un soberano cacahuate, en otras palabras ella es una fiesta en dos piernas y es una ventaja para los que ven las

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

eations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

OVA's o leen el manga ya que hace que la historia, un tanto oscura, tenga sus toques de diversión y ligereza dados por Hokuto, encima de que si no fuera por las personalidades tan diferentes casi no podrían distinguirse porque son gemelos son casi exactamente iguales, solo que Hokuto tiene cosas que Subaru no y algunos dicen que Subaru tiene cosas que Hokuto no, yo opino que Subaru no las tiene.

El Clan Sakurasukamori

El integrante de este clan que aparese en esta historia es Seishiro Sakurasukamori, solo que dentro de la historia se cambia el apellido Sakurasuka, él es un veterinario con grandes poderes psíquicos y es mucho mayor que los gemelos Sumeragui él se une al grupo con la esperanza de ganarse la amistad de Subaru y de encontrarle un punto débil, para así poder matarlo, ya que los clanes de Sumeragui y Sakurasukamori siempre han estado en guerra porque mientras que los del clan de Sumeragui usan sus poderes para ayudar a los demás los del clan de Sakurasukamori hacen todo lo contrario, ellos son asesinos psíquicos y Seishiro esta dispuesto desde el principio a matar a Subaru, a cumplir su misión, se preguntaran cómo si solo le quita tres letras a su apellido Subaru no lo reconoce es que en japonés tres letras es un cambio de peso, pero solo muestra sus verdaderas intenciones al final.

Ya visto un poco a los personajes, solo me queda por decir de la historia, que lo que este equipo de tres psíquicos hace, es usar sus poderes para ayudar a la policía de la ciudad, que como el título lo dice, es en Tokyo; en casos que implican cosas de tipo místicas y sobre naturales, tipo Tercer Milenio, y en las cuales únicamente las habilidades de los tres pueden resolver los misterios que afectan a las personas relacionadas así que veremos como este equipo recorre las calles callejones de la macropolis persiguiendo espíritus, enfrentando casas encantadas, motocicletas poseídas y psicópatas en el metro, y veremos la fuerza de voluntad de Subaru ser llevada hasta los extremos y enfrentar cosas que lo ponen a un paso de la muerte, mientras que Seishiro se dedica a observar las habilidades y debilidades de su rival y como ya dije mostrara sus verdaderas intenciones hasta el final, con la trágica muerte de... chéquen bien el artículo, por ahí viene escondido quien es el que muere...

Esta historia no termina así, la rivalidad de Subaru y Seishiro será llevada aun más adelante por las autoras, para ser más específicos hasta la historia de X/1999 donde Subaru será reclutado por Hinoto para ser uno de los Siete Dragones del Cielo o Siete Sellos, mientras que Seishiro será reclutado por Kanoe para ser uno de los Siete Dragones de Tierra o Siete Angeles, el destino de ambos es morir uno en manos del otro, ya que ellos son en toda la historia de X/1999 los únicos rivales cuyos poderes son iguales tanto los de uno como los del otro, así que por consecuencia lógica los poderes se anulan y ambos mueren, sin contar con que Subaru lo hará gustoso por vengar y reunirse con esa persona que perdió, al igual que Seishiro que por fin cumplirá su misión, en otras palabras estos dos no solo tienen en sus manos el destino de sus clanes, sino que tienen parte del destino de la humanidad entera, y ese puede ser un peso muy grande sobre sus cabezas.

Tokio Babylon es en realidad una serie un tanto compleja pero entendible y agradable a fin de cuentas, sobre todo para las personas a las que les gusta lo místico y un poco las historias un tanto oscuras, ya que mientras más avanza la misma se va volviendo más mística y oscura, por lo cual es un deleite para la mayoría de los admiradores de este tipo de cosas, entre ellos yo, en sí me agrada mucho la historia y se las recomiendo plenamente es una buena opción para salir de lo habitual de el héroe, el villano, el héroe le parte la cara al villano; e irse introduciendo un poco en otros conceptos y a los que quieran entender un poco más sobre la cultura y la religión japonesa.

En la opinión de un servidor tanto Subaru, como Seishiro son homosexuales (bueno eso creo yo) y si no me creen chéquenlos en la mayoría de las imágenes donde están ellos dos solos están como que se besan, bueno quizás soy yo, no lo sé; quizás eso y que incluso el héroe parece niña, en fin, tal vez sea lo único que no agrade mucho pero aparte de eso todo lo demás es muy aceptable, bueno creo que con eso finalizo porque ya no puedo decir más, ¿qué más puedo decir? hasta luego y nunca olviden :

"Ten cuidado con lo que deseas, con lo que piensas y dices, porque ÉL esta escuchando"

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

COMICS CENTER

"EL DRAGON"

MANTAS, MANGAS, MONOS...Y MÁS.

Extenso surtido en Animación Japonesa.

Precios especiales a mayoristas.

República de Colombia No.75 interior A-3
Colonia Centro
("Plaza los ambulantes")
De lunes a sábado de 10:00 AM a 7:00 PM

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

青年
Seinen
japanese fiction and more

http://arlequincreations.com/ Facebook: Blog Anime Arlequincreations

Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

TU BUSQUEDA HA TERMINADO...

MASTER COMICS

...Posters, cartas, pins, scrolls, playeras, calcomanias, figuras de accion, barajas, comics nacionales e internacionales, magic y muchas otras cosas de tus animaciones favoritas.

Surtimos a cualquier parte de la república sin importar la cantidad.

91.5 FM
Sábado de 11:00 a 12:00
El mejor programa de
Comics en Guadalajara

E-mail : mastercc@jal1.telmex.net.mx

Av. Juarez # 650 Col. Centro Esq. con Pavo Tel (3) 613 74 33 Guadalajara Jal.

http://arlequincreations.com/ Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

E. Ladron de Guevara 5450-3 Esq. Otero Col. Paseos del Sol Tel/Fax (3) 631 73 54 Zapopan Jal.

マクロス7 TRASH MACROSS

Por Eduardo Sánchez.

Sin lugar a dudas, Macross es una de las mejores sagas que han podido crearse en estos tiempos, y por lo antes mencionado salió otra historia de esta mítica serie titulada MACROSS 7 TRASH, creada ni más ni menos por el dibujante de la historia original, me refiero a HARUHIKO MIKIMOTO, quien también ha dibujado series como Gunbuster, las 6 OVAs de Gundam 0080: War in the pocket por mencionar algunas, (sin duda este hombre ha trabajado demasiado). Esta vez les voy a dar una reseña de los mangas del 1 al 3.

Bueno, ya que dejamos algunas cosas en claro, comencemos con lo que nos interesa.

La historia comienza con Mahara, una joven que decide abandonar el ejército por motivos personales y un hombre se ofrece a llevarla a la ciudad, o sea City 7, en el camino es sedada y lanzada desde un auto por el chofer del hombre que según la iba a llevar, un joven de nombre Shiba, de 17 años, la rescata y la lleva con él a la ciudad.

Se separan, Mahara entra a un estadio en donde se realiza un partido de nombre llamado T-CRUSH, en el cual se mezclan las carreras a alta velocidad y peleas en patines (divertido ¿no?) y queda sorprendida al ver que el jugador que va a entrar es Shiba.

Antes de entrar al campo, Shiba le pide a Enika , una amiga, que le haga lo de siempre, o sea, cantarle la canción Do you remember love?, y después de esto sale al partido, gracias a él, su equipo empieza a acumular puntos mientras en el palco de transmisiones, los comentaristas le preguntan a su invitada especial, la alcaldesa Myria, su opinión a cerca del juego de Shiba, ella responde que su juego muestra su estado de ánimo por el cual ofrece un espectáculo brutal y de mal gusto. (habla en serio) Shiba al oír esto sale del juego y abandona el estadio.

Al día siguiente, Mahara despierta temblando, ya que tuvo una pesadilla acerca del accidente que le provocó la muerte a una de sus subordinadas (este es un motivo por el cual abandona el ejército) ella siente curiosidad por saber más de Shiba y consigue su dirección para buscarlo, en la información que recibe, le dicen que corre el rumor a cerca de que Shiba puede ser hijo del capitán Maximillian Jennus (¿será verdad?) y esto la alegra (¿?).

Mahara encuentra a Shiba en un cementerio de la nave Heaven (la cual sirve para enterrar a la gente según la vieja costumbre) visitando a su madre y discutiendo con Enika, (la razón por la cual abandonó el partido), Mahara los interrumpe, pero Shiba la ignora y se va. Enika le exige una explicación acerca de dónde la conoció y éste le dice que no se acuerda. En la entrada del cementerio, Shiba reconoce el auto en donde iba Mahara antes de que la aventaran al barranco y escucha el grito de Mahara pidiéndole ayuda, al llegar con ella ve que está siendo atacada por el chofer del hombre que trató de matarla y rápidamente de un rodillazo en la cara, el chofer suelta a Mahara y en el momento en que estos dos van a pelear, el hombre le grita a Shiba que se detenga y asombrado ve que tiene a Shiba amenazado con una navaja en el cuello, Mahara le dice que lo que hace es una insensatez , éste le responde que su negligencia mató a su hija y que si cree que así puede actuar con sensatez, y cuando Shiba va a salvar a Enika, el hombre cae herido por los ataques de unos vampiros (monstruos que le quitan la energía a los humanos para sobrevivir y andan por toda la nave) y el siguiente en ser atacado es el chofer, Shiba cree que son solo dos vampiros, pero Enika le avisa que aparecieron más, y tratan de escapar hasta que una voz le reclama a Shiba cuestionándole el porqué se esconde, Shiba es herido en su orgullo y sale a enfrentar a los vampiros, Shiba derriba a uno de ellos y le exige a la voz que aparezca, el responsable aparece y vence a los vampiros. Empiezan estos 2 a discutir y les pide disculpas a las chicas por asustarlas anunciándoles que los detalles les serán explicados por la señora, o sea Mahara. (¿Qué se propondrá?)

Enika termina una audición (ya que su sueño es ser cantante) y Shiba está esperándola fuera del auditorio y por lo visto le fue mal y le pide a Shiba una cita, y le dice que solo como amigos.

Al día siguiente, Enika llega tarde a los entrenamientos y Shiba llega temprano (raro en él) y vemos a Mahara como nueva entrenadora del equipo, Shiba le pregunta a Mahara si tiene la capacidad de manejar un equipo, ésta se ofende y pone a Mobard a jugar con él (Mobard es el chico que venció a lo vampiros), al principio de la competencia, Shiba es derribado y mientras se quita unas muñequeras, avisa que faltan 2 vueltas, Mahara reconoce que son muñequeras G que mediante una

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

resistencia eléctrica, dan peso a todo el cuerpo pero al final Shiba es derrotado, huye y no se le ve en todo lo que queda del día.

Pasan los días y no se sabe nada de Shiba hasta que una compañera de Enika le dice que se fije en un jugador de un equipo llamado Streams ya que juega muy parecido a Shiba.

Enika descubre en donde está Shiba y decide ir a buscarlo, éste se halla en una pequeña nave que es para clase baja y se topa con unos tipos que tratan de abusar de ella pero llega Mahara y la rescata, ésta la lleva al departamento en donde esta viviendo Shiba y se da cuenta de que esta viviendo con una chica.

Mientras esto ocurre, Mahara ve al capitán Max en un auto y platica con él, Shiba llega al departamento y Enika le arma un relajo pero se tranquiliza, éste le explica a Enika que él no tiene nada que ver con la chica, ya que ella es él, y se llama Ubro Monterno, ya todo es paz y tranquilidad, cuando llegan los tipos que trataron de violar a Enika con refuerzos y comienzan a atacar el departamento pero Ubro se encarga de ellos. (¡Y de que forma!) Mahara le comenta a Shiba que el ejército necesita pilotos como él, preguntando además que si se enfrentará alguna vez a su padre.

Pasa el tiempo y Shiba regresa junto con Enika a City 7, esta recibe la noticia de que ha sido admitida en la audición para el certamen de "The Minnmay voice " que se celebra en honor de la generación que venció al ejército Centradi, Shiba le dice que tal vez ser piloto no está tan mal.

Mahara descubre el verdadero propósito por el cual se necesitan pilotos como Shiba: para hacer experimentos con ellos y por eso es secuestrada, el teniente Kelleck Hoyer un amigo de Mahara le avisa a Shiba en donde esta Mahara y decide rescatarla, durante el rescate es herido y decide utilizar las muñequeras G que no solo sirven para dar peso si no también para dar agilidad a quien las porta pero el esfuerzo es demasiado y cae rendido, es entonces cuando conoce al encargado de dicho proyecto, el coronel Abrahamdo Bassellon y este le informa a Shiba que Mahara lo ayuda en todo esto y, antes de que el chico caiga inconsciente, argumenta que será un gran discípulo.

Shiba despierta en el hospital y Mahara le lleva flores, este la abraza Mahara le dice que las flores las mandó Enika ya que se va a mudar pues ganó la eliminatoria del concurso de Minnmay voice y que es solo un niño que no sabe qué hacer y que necesita madurar, al oír esto, la suelta.

Shiba va al departamento de Enika y al verse, los dos se van de largo, estando en el auto, Enika se pone a llorar.

El tiempo pasa y Shiba se disgusta ya que en el nuevo estilo de T-CRUSH, el equipo va a tener armas y no quiere usarlas, Mahara le dice que las use pues no quiere verlo morir, el encargado y miembro del comité de T-crush, Jin Takano, se ríe al oír las palabras de Mahara y Shiba lo golpea, Jin le dice a Shiba que su madre también se dejaba llevar por sus sentimientos, como él, le platica que hace años su madre y otros científicos al crear un sistema llamado MIND se centraban en la fuerza de ataque pero que ella se especializaba en convertir los sentimientos humanos en energía y 7 años antes se produjo un accidente (donde muere la subordinada de Mahara) ocasionado por los discípulos de Bassellon pero la falla en el sistema fue por culpa de Seiko Mido, madre de Shiba, finaliza gritándole que trate de ganar un juego de esta magnitud solo con su corazón.

En los días siguientes, Mahara busca en el cementerio a Shiba y este le dice que no piensa perder, mientras los nuevos jugadores armados están listos y Bassellon está impaciente de verlos en acción...

Hasta aquí les cuento de Macross7 Trash esperando que les haya gustado y averigüen qué pasa por su propia cuenta.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

CONOCE A LOS PERSONAJES

PRINCIPALES.

SHIBA MIDOH.
EDAD: 17 AÑOS.

YA SABEN, EL TÍPICO CHAVITO GALÁN DE TODA ANIMACIÓN, ES UN GRAN JUGADOR DE T-CRUSH, ARROGANTE, CREIDO Y SOLITARIO, PERO EN EL FONDO... MUY EN EL FONDO, ES DE BUENOS SENTIMIENTOS. SUS ÚNICOS AMIGOS DE VERDAD SON SU AMIGA ENIKA, UN JOVEN LLAMADO UBRO Y SU HERMANITO OLIS. SE CORRE EL RUMOR DE QUE MAXIMILLIAN JENNUS ES SU PADRE. (¿SERÁ VERDAD?)

FABRIOH MAHARA.
EDAD 27 AÑOS.

ES UNA CHICA QUE POR TANTAS COSAS DESAGRADABLES QUE HA VISTO, DECIDE ABANDONAR EL EJERCITO, PERO NO LO HACE DEL TODO, YA QUE ESTÁ BUSCANDO GENTE PARA UN PROYECTO QUE INCLUSO ELLA DESCONOCE, APARENTA SER UNA CHICA DE CARÁCTER FUERTE, DECIDIDA, PERO EN SU INTERIOR TIENE MUCHO MIEDO, SENTIMIENTO QUE NO MUESTRA MUY SEGUIDO. AL CONOCER A SHIBA, ELLA CREE QUE ES PERFECTO PARA DICHO EXPERIMENTO PERO, PARA DESGRACIA DE ELLA, MIENTRAS MAS LO CONOCE, MAS AFECTO LLEGA A SENTIR POR EL.

ENIKA CHERINY.

ESTA CHICA ES GRAN AMIGA DE SHIBA, YA QUE PASA LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO CON EL. ELLA ANHELA GANAR EL CONCURSO THE MINN MAY VOICE, ES UNA CHICA DE ESAS QUE SON SOLO TU AMIGA, PERO TE TRATA COMO SI FUERAN OTRA COSA, CLARO MUY AL ESTILO DE ELLA, CON ENIKA SE FINALIZA EL TRIANGULO AMOROSO DE ESTA HISTORIA, YA QUE ESTA ENAMORADA DE SHIBA PERO LO OCULTA, Y POR LO MISMO, NO SOPORTA QUE MAHARA SE LE ACERQUE.

OTROS PERSONAJES.

UBRO Y OLIS MONTERNU.

GRANDES AMIGOS DE SHIBA, EL PRIMERO ES UN GRAN JUGADOR DE T-CRUSH Y ES RIVAL DE SHIBA, AUNQUE ES ALGO RARO, EL SEGUNDO ES UN NIÑO MUY MADURO POR LA MUERTE DE SUS PADRES Y ES UN RATERILLO, YA QUE LE ROBA SU MALETA A ENIKA CUANDO VA A BUSCAR A SHIBA.

MAXIMILLIAN JENNUS.

TUVO UNA GRAN PARTICIPACIÓN EN LA PRIMERA PARTE DE MACROSS, PERO AQUÍ ES CAPITAN DEL MACROSS 7, SE RUMORA QUE PUEDE SER PADRE DE SHIBA.

MIRYA FARINA.

ESPOSA DE MAX Y ALCALDESA DE CITY 7 SEPARADA DE MAX, Y TUVO A SU MANDO A MAHARA CUANDO ESTABA EN EL EJÉRCITO, SIEMPRE CRITICA EL JUEGO DE SHIBA.

ABRAHAMDO BASSELON.

DIRECTOR DE UN PROYECTO SECRETO EN EL CUAL, LOS CONEJILLOS DE INDIAS SON JUGADORES DE T-CRUSH Y EL PROBABLE RESPONSABLE DE LA MUERTE DE LA SUBORDINADA DE MAHARA.

Por E. Sánchez y A. Chávez.

El otro día, tuvimos el honor de conocer, y por supuesto, de entrevistar, a una de las voces más populares de los últimos años en cuanto a animación se refiere, les hablamos de Paty Acevedo.

¿Cuándo iniciaste tu carrera en el doblaje?.
HACE APROXIMADA-MENTE 20 AÑOS.

¿Cuál fue tu primer trabajo de doblaje?.
IMPORTANTE, GASPPER ÁNGELES.ARIN Y LOS SU

¿Cuáles son los personajes que más te han gustado?.
BECKA DE LA SERIE LA VIDA SIGUE SU CURSO, ES UN PERSONAJE MUY BONITO DE UNA SERIE MARAVILLOSA, MUY HUMANA; DANA DE PASO A PASO; EN DANIEL EL TRAVIESO ME DIERON LA OPORTUNIDAD DE HACER TRES PAPELES, A ALICE LA MAMÁ DE DANIEL, A MARGARET Y A JOEY, ESO FUE MUY DIVERTIDO PARA MÍ, AUNQUE NO ERA DANIEL, NO ME IMPORTABA POR QUE YO PODÍA SER EL NIÑO, LA NIÑA Y LA MAMÁ, COSA QUE NOS AYUDA A SOLTARNOS MÁS, A RACHEL DE AMIGOS, SAILOR MOON, GRACIAS A ESTA HE IDO A GUADALAJARA, MONTERREY POR QUE LA GENTE QUIERE CONOCER A QUIEN DOBLA SAILOR MOON, A MILK Y CHAOS EN DRAGON BALL, AHORA A ANGELICA EN AVENTURAS EN PAÑALES, LISA SIMPSONS

¿Cuál fue la primera animación japonesa que doblaste?
HE DOBLADO MUCHÍSIMAS PERO DE LA QUE MÁS ME ACUERDO ES LA DE ROBOTECH, HACE COMO DOS O TRES MESES FUIMOS A QUERETARO, JESÚS BARRERO QUIEN DOBLÓ A RICK HUNTER Y YO POR ROBOTECH Y NOS TRATARON MUY BIEN A LOS DOS.

¿Tú dirigiste Sailor Moon un tiempo, que fue para ti el hacerlo?
FUE UNA EXPERIENCIA MUY INTERESANTE AUNQUE NO DIRIGI LOS PRIMEROS 65 CAPÍTULOS, Y NO ME ENTERÉ DE LA HISTORIA, DESGRACIADAMENTE NOSOTROS LOS ACTORES DE DOBLAJE NO NOS ENTERAMOS A VECES DE ESO, PORQUE LLEGAMOS, GRABAMOS NUESTRO PAPEL Y NOS VAMOS, NO VEMOS TODA LA SERIE, YO NO SABÍA QUIENES ERAN LOS MALOS, NI DE QUE SE TRATABA, SOLO SABIA QUE ERAN UN MONTON DE NIÑAS, QUE YO ERA LA HEROINA Y YA, HASTA QUE LA DIRIGÍ ENTENDÍ QUIEN ERA SAILOR MOON, QUE REALMENTE HABIA UNA HISTORIA DETRAS DE TODO ESTO Y ES INTERESANTE, COMO QUE UNO LE AGARRA MAS CARIÑO A LAS COSAS.

¿Cómo directora, qué busca en un actor para realizar un personaje, la voz nada más?.
SI, LA VOZ Y LA INTERPRETACIÓN, SOBRE TODO PARA LOS PERSONAJES PRINCIPALES, QUE TRATE DE IR CON EL PERSONAJE QUE ESTÁ EN LA PANTALLA.

¿Que te gusta mas, dirigir o actuar?.
ACTUAR, ACTUAR ES LO QUE MÁS ME GUSTA.

¿Que tanto trabajo te cuesta cambiar los tonos de voz?.
PUES NO ME CUESTA TRABAJO, YO LO HAGO MUY NATURAL, SIENTO LO QUE ESTOY DICIENDO Y SI ES UNA NIÑA, PUES TRATO DE SENTIR COMO UNA NIÑA Y SI ES UN ADULTO, PUES COMO UN ADULTO. Y APARTE ES LO BONITO DE MI TRABAJO, QUE NO SOY UNA PERSONA, QUE PUEDO SER MUCHAS, Y POR MI TONO DE VOZ CASI SIEMPRE ME DABAN A LAS BUENAS, Y CUANDO ME DIERON A ANGELICA, LA DISFRUTO MUCHÍSIMO, Y SON MUY DIFERENTES, LISA Y ANGÉLICA. LISA ES UNA NIÑA TIERNA Y ESTUDIOSA Y ME GUSTA MUCHO LA QUIEREN (RISAS). ESOS CAMBIOS QUEESE PERSONAJE, POR ESO, PORQUE LE GUSTA ESTUDIAR, SALIR ADELANTE, Y TRATA DE JALAR A SU FAMILIA, Y ESO ME GUSTA, Y ANGÉLICA ES LA NIÑA TRAVIESA, PERO LA NIÑA QUE AUNQUE TODOS LOS NIÑOS DIGAN QUE LES CAE MAL, NOSOTROS PODEMOS DAR, QUE PODEMOS SER DOS O TRES PERSONAS EN UN MISMO DIA ES LO BONITO DE ESTE TRABAJO, LO QUE NO PODRÍA HACER SI YO FUERA IMAGEN.

¿Y como última pregunta, dinos quién es Paty Acevedo cuando sale del estudio de grabación?
SOY UNA PERSONA QUE REGRESA A HACER BREAKS, PORQUE TENGO QUE DIRIGIR, A ESTAR CON MI NIÑO, HACER LA TAREA, REVISAR LA TAREA, LLEVARLO A SU CLASE DE TAE KWAN DO, ESTAR CON EL, JUGAR, NO SE... COMO CUALQUIER MADRE DE FAMILIA CON SU HIJO EN LA TARDE, Y ADIÓS TRABAJO, PARA PODER ESTAR CON EL. YO NO TRABAJO TODO EL DÍA, A DIFERENCIA DE MUCHOS DE MIS COMPAÑEROS. TRABAJE MUCHOS AÑOS ATRÁS DE 8 DE LA MAÑANA A 10 DE LA NOCHE, PERO DESDE QUE NACIÓ MI HIJO, YA NO. A LAS TRES DE LA TARDE, ESTOY CON EL Y SOLO SOY MAMA DE AHÍ EN FUERA ME GUSTA ESTAR EN MI CASA, ESTAR CON MI NIÑO, SALIR DE VIAJE, LA MÚSICA, ME GUSTA IR AL CINE, AL TEATRO, Y ME GUSTA MI TRABAJO, POR ESO NO LO DEJO, AUNQUE SEA MEDIO DÍA, PERO DISFRUTO MUCHO ESE MEDIO DÍA EN QUE ESTOY EN MI TRABAJO.

Y es así como terminamos esta entrevista con Paty Acevedo, quien nos a demostrado ser una de las mejores actrices que existen actualmente en nuestro país y una persona sencilla que le gusta tanto su trabajo y vivir en familia.

Gracias,
Paty Acevedo.

DE DERECHA A IZQUIERDA: ALAN CHÁVEZ, PATY ACEVEDO, SU HIJO RODRIGO Y EDUARDO SÁNCHEZ.

ANALISIS

MEGANE

Con este nombre es con el que se dan a conocer un grupo de chavos con ganas de darse a conocer en el ámbito de los cómics, que en conjunto forman MEGANE ESTUDIO.

Los integrantes del grupo tienen entre 17 a 25 años, (o sea que están chavos), presentándonos dos historias diferentes, con un estilo de dibujo por los lados (y es que se trata de un formato de Film Book), que a continuación analizamos.

Hyper Slay, es una historia futurista en un planeta llamado Megara, en la ciudad Dave Coast, donde corre un gran misterio alrededor de un perro denominado Doble Alfa, al cual protegía un abuelo con su nieta, y donde aparece un chavo llamado Rony Weseluck, quien parece ser que tendrá un papel importante dentro de la historia. Para ser el primer número, no esta tan mal, pero sinceramente, pienso que el desarrollo de la historia va muy lento, solo esperemos que esto no dure mucho porque al parecer es muy prometedora. La calidad del dibujo es muy buena, es estilo manga, se hace un manejo aceptable de las tramas, los diseños de las ciudades no esta tan mal, aunque al diseño de vestuarios todavía le hace falta más originalidad. Ya que parece ser un ambiente futurista se necesita un vestuario que sea también futurista, pero bueno, creo que ni los mismos japoneses han podido corregir ese pequeño error, en sus obras. Se puede apreciar que el escritor y dibujante quien se hace llamar Amano, estudió diseño Gráfico Industrial, ya que sus diseños de muebles, casas, edificios y ciudades, son bastante parecidos al igual que los vehículos que se utilizan en dicha historia, solo esperemos que tenga un desarrollo más rápido, porque la trama promete mucho.

A LA SOMBRA DE LA REVOLUCION

Realizada por Tozani, es una historia bastante original, donde por fin se toma en cuenta a la historia de México, ya que todo se desarrolla en la época de la Revolución, donde existen grupos federales y revolucionarios, quienes disputan el territorio con tal de expandir sus dominios. Se han tomado bastante referencias de la historia mexicana que ayudan para ambientar la trama, en donde un grupo de rebeldes es buscado por los revolucionarios, ya que este grupo no esta en ningún bando y se sospecha que son bastante buenos, y van en busca de ellos para tratar de que se les unan

El dibujo es muy bueno, va muy de acuerdo con el tema, la ambientación esta muy bien estudiada, al igual que las armas y los vestuarios (se ve que este chavo sí se puso a estudiar). La historia lleva un ritmo tranquilo donde pueden apreciarse las situaciones que suceden, el fondo de la trama es un poco fuerte pero eso no quita que puedan meter uno que otro chiste, sin necesidad de recurrir a los clásicos super deformers. Las viñetas son muy realistas, principalmente a la hora de los balazos, que no cae en lo agresivo, en pocas palabras es un cómic muy recomendable para todos aquellos que querían ver cómics basados en nuestra historia, algo que no deben dejar de ver.

En conclusión: me parece muy loable el trabajo de estos chavos. La calidad es muy buena para ser el primer número, esperemos que tengan una continuidad de salida para poder ver más de estas dos historias, y en verdad los felicito por su trabajo, porque aparte incluye dos sketchs cómicos donde aparece un personaje llamado Gobo, y el otro tiene el título de Ser o no ser un Otaku, hecho por Emerodo, que tienen que checar. Creo que se debería tomar como ejemplo a este grupo, para que vean que querer es poder, y que cualquiera puede hacer su sueño realidad y se lo propone, y que no solo se la pasen pensando mucho tiempo en hacer las cosas, mejor háganlas, o sino, solo se quedara en eso, en sueños.

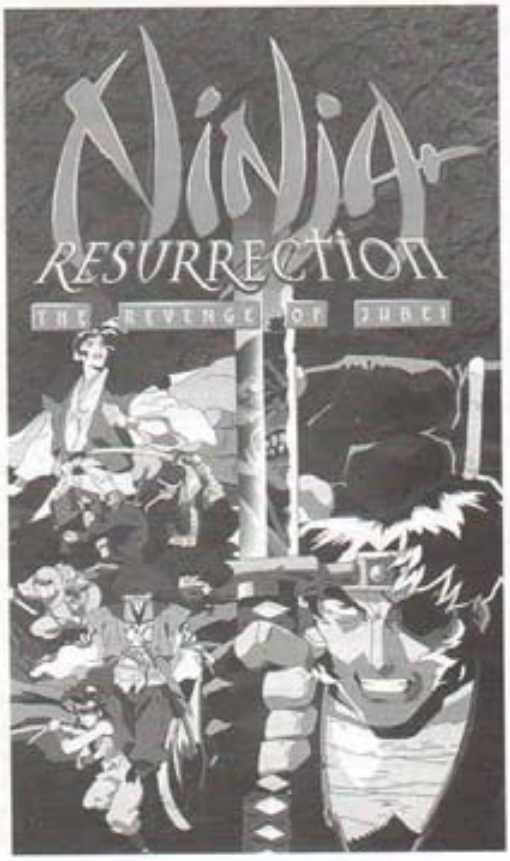
NINJA RESURRECTION

Por E. Sánchez.

Era el 15 de septiembre de 1600.

Los Toyotomi y los Tokugawa, dos clanes que se disputaban el control absoluto del Japón, tuvieron una feroz batalla en el Sekigahara. El ejército del oeste, comandado por Mitsunari Ishida, contaba con 84,000 soldados, y por el lado de Ieyasu Tokugawa, sólo contaba con 74,000 combatientes.

Después de vivir la terrible experiencia de pelear durante 8 horas, el ejército del oeste pensaba que tenía el combate ganado, pero todo el ejército fue aniquilado debido a que existían traidores dentro de sus filas.



Entre los soldados del oeste estaba Yukinaga Konishi, un señor cristiano quien estaba a punto de suicidarse, pero gracias a sus creencias religiosas, no lo hizo, huyó a las montañas de Ibuki, pero lamentablemente fue capturado a los cuatro días siguientes y fue llevado a Sakai, un pueblo cercano a Ozaka, para posteriormente ser ejecutado en la ribera de Rokujo, en Kyoto.

Varios seguidores de Yukinaga, como Souiken Mori, se enteraron de la ejecución de su maestro y huyeron a Kyushu, donde esperaron el momento para entrar en acción.

Por otro lado, Ieyasu Tokugawa unificó Japón y consolidó su sistema Shogun y su poder se volvió inquebrantable. Durante ese período, en 1913, las leyes prohibieron que la cristiandad cobrara fuerza, causando por efecto, que muchos misioneros fueron expulsados.

Uno de los misioneros, quien vivió en Amakusa escribió un libro de profecías conocido como Suekagami, el cual decía:

"Veinte años después de esta fecha, cuando el cielo arda y azote el hambre, Tenshi, el hijo de nuestro dios nacerá y será llamado Cristo, él hará que la luz aparezca y salvará a todas las personas."

Sin embargo, había una obscura profecía escondida en los versos: Si el camino de Cristo es bloqueado, Tenshi renacerá como Satán.

Esta es la introducción de Ninja Resurrection, una serie de ninjas muy diferente a todas las otras series de este género que se han creado antes.

Al principio, se pensaba que Ninja Resurrection, era la segunda parte de la gran película NINJA SCROLL, pero desgraciadamente no es así, pero no se decepcionen tanto, ya que Ninja Resurrection tiene una historia sorprendente, los dibujos de la misma son muy buenos, de hecho, son muy parecidos a los de Evangelion, con la diferencia de que en los dibujos de Ninja Resurrection, las expresiones de sentimientos de ira son bastante aterradores, las escenas de combate están muy bien detalladas, aunque algunas armas que utilizan, están fuera de tiempo (cuando la vean, estarán de acuerdo conmigo), los escenarios están muy bien realizados y la música es buena.

Sin duda, con el paso del tiempo, Ninfa Resurrección será una de las mejores sagas de acción que han podido crearse, claro con la ayuda de ustedes, ¡ah! Lo olvidaba, esta historia no es apta para niños de corta edad, pero sí para personas de mente abierta y que se den cuenta de que esto es solo ficción y nada mas que eso.

Bueno, por ahora me despido esperando que disfruten de esta gran historia.

MAKAI TENSHO

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

COMICTLAN '99.

4a convención nacional del cómic comercial y alternativo en Guadalajara.

"Ven a formar parte de la fiesta más grande de la imaginación".

"CENTRO DE EXPOSICIONES EXPO-CARLTON".

"4 y 5 de Septiembre de 1999".

"Av. Niños héroes y 16 de Septiembre (frente al hotel Carlton)".

Horario al público: 10:00 am a 7:30 pm. Más de 100 expositores Video-Sala Editoriales Conferencias Galerías e invitados especiales (Seinen).

WAKARIMASEN
COMICS AND GAMES

TODO EN UN SOLO LUGAR
MAYOREO Y MENUDEO.

ARCOS DE BELEN #1
LOCALES B Y C
COL. CENTRO
TEL. 55 38 37 84

COMICS

TARJETAS

JUEGOS

DE ROL

POSTERS
VIDEOS

CD´S

JUEGOS:

GAME BOY

PLAYSTATION

N64

Y MUCHO MAS

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

VISITANOS

LA MOLE DE VERANO 99.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Aunque les parezca extraño el nombre, pues así es, porque parece ser que habrá otra Mole en noviembre, pero mientras les contaré cómo estuvo la que nos ocupa ahora.

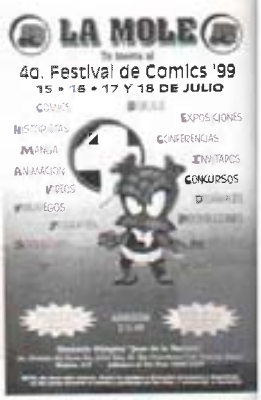
A esta convención, como es costumbre, asiste bastante gente que van a hacerse de nuevos productos para su basta colección de anime, manga, y uno que otro tiliche, como llaveros, barajas, libros de arte, mantas, y cuantas cosas puedan imaginarse con respecto a sus series favoritas, como Dragon Ball, Sailor Moon, Evangelion, y los juguetes de moda como lo está siendo en estos momentos Pokemon (y claro no podía faltar la revista Seinen). Regularmente asiste bastante gente disfrazada, por ahí pudimos encontrarnos varios admiradores de la nueva trilogía de George Lucas, en los pasillos nos topamos con Darth Moul, Princesas Amidalas, a Jar Jar Binks, quién sabe cuantos Obi Wans, y uno que otro androide colado por ahí, y claro, no podían faltar los chavos disfrazados de sus personajes favoritos de King of Fighters, como Kyo, Atena, Chizuru, Iori, Shermie, y quién sabe cuantos personajes más, pero eso sí, no habían personajes del nuevo juego, tales como K', Maxima, Whip, Bao, Jhun Hoon, Li Xiang Fei, y los clones de Kyo (bueno, aunque creo que de eso realmente no es novedad, ya que de esos sí hay y muchos). La razón de porque no, es porque en uno de los días de la convención, precisamente el 17 (que por cierto fue el cumpleaños de su servidor, que lo festejó un día después en la Mole en compañía de Emy del equipo Lulu Comics, quien los cumplió el 18, y a quien le mandamos un saludo, pero bueno, eso es otra historia).

Una de las cosas por las que se ha caracterizado la Mole es el ambiente que se hace cuando los disfrazados se ponen a bailar, es muy curioso encontrarse bailando el un, dos, tres, del Símbolo a personajes como Darth Moul, Pikachu, las amigas fantásticas, y quién sabe cuanto personaje que puede encontrarse por ahí, pero es un detalle bastante loco, que no se puede hallar en ninguna otra parte. Cabe señalar, que también se encuentran muchas publicaciones independientes como nuestros amigos de Lulu Comics, Acronicas, al Estudio Kaboom, y a Megane Estudio entre muchos más, esto es digno de aplauso porque así dan a conocer a grandes talentos de la industria de la historieta mexicana, que no son tan comerciales como Dragon Ball, pero cuya calidad es muy buena, por lo que no debe hacerse menos a la industria del cómic mexicano, sino apoyarla adquiriendo sus productos, así que ya saben, en la próxima convención acérquense a ellos, verán que sus historias son muy buenas, prueba de ello, el pequeño sketch que se incluyó en el número pasado de Gehena y la familia Tricki Tracke por Vic Hernández de Lulu Comics a quien esperamos encontrarlo seguido por aquí con sus colaboraciones al igual que todo su equipo.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

En la Mole se rindió homenaje a dos grandes actores del doblaje que han estado en este ámbito desde el comienzo del mismo, a la señora Diana Santos, quien ha prestado su voz a personajes como Puerquito de Winnie Pooh; Bella, de la Bella y la bestia, a Mowgli, al lado del inolvidable Tintan, a Bianca de Bernardo y Bianca, y a un sin fin de personajes, que nos llevaría varias paginas enumerar. El señor Francisco Colmenero fue otro actor homenajeado y quien ha dado vida en pantalla a Pedro el Malo y Goofy desde sus inicios, y ha dirigido la mayoría de las películas de Disney que se han doblado en México, y dentro de las cuales también tiene una gran lista de personajes en la trayectoria de su carrera. Este aspecto es muy interesante, ya que me parece perfecto que se homenajee a las personas que nos han deleitado con sus voces tras varias generaciones y que han puesto en alto al doblaje mexicano como el mejor de habla hispana. Muy bien por ellos. Como pueden darse cuenta La Mole es una convención que ya está haciéndose tradición, que tal vez no tenga invitados como en la Conque o la Mecyf, pero a pesar de eso, es muy amena, y uno puede ir a divertirse a pasar un buen rato disfrutando de la presencia de actores de doblaje y de artistas de la historieta mexicana, a quienes tiene que apoyarse en su excelente labor, así que les deseamos suerte y esperemos que sigan como van. Así que ya lo saben, nos vemos en la próxima Mole 99 de Invierno... ¿o será otoño?

(Por cierto saludos a mis amigas Xochiquetzal y a Sandra quienes nos atendieron muy bien durante nuestra visita a lo largo de los cuatro días, GRACIAS).



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Katsura Masakazu

Por: Alan Chávez A.

Anteriormente les había hablado de Masakazu Katsura y de sus obras: Video Girl Ai, DNA2, y I"s", pero parece ser que no ha sido suficiente, ya que todos nuestros lectores nos han invadido con peticiones y sugerencias de que hablemos más ampliamente de él y de sus obras, por lo que les cumpliremos en este momento, y he aquí lo que tanto nos habían pedido, que lo disfruten.

Masakazu Katsura nace un 10 de Diciembre de 1961, en la localidad de Fukui, y a sus 37 años ha logrado el sueño de cada uno de los lectores de esta revista (realizar su propio manga), cuando asistía a su secundaria ya daba indicios de lo que sería la profesión que lo llevaría a la fama, pues se la pasaba dibujando en sus ratos libres y creando historias cortas, las cuales llamaron la atención de sus compañeros de clase, quienes le lavaban el coco, para que entrara al concurso Tezuka que organizaba la Jump Cómics, pero a él no le interesaba. En ese entonces él quería hacerse de un estéreo que costaba 500,000 yenes, de los cuales no contaba, pero se dio cuenta de que el primer premio en dicho concurso era exactamente la misma cantidad que necesitaba, así que decide entrar para lograr su meta. Desgraciadamente no obtiene el primer lugar, pero eso no desanimó al joven Katsura, ya que Kazuhiko Torishima, editor de la revista Shonen Jump, vio que el trabajo de Katsura prometía bastante, de manera que I Katsura se anima a participar al año siguiente con la historia Tenkosai wa hensohei, con el cual gano el primer lugar del concurso, y así pudo comprarse el estéreo que tanto deseaba.

Poco tiempo después fue llamado por el editor de la Jump para realizar una historia: Wingman, con lo que se dio a conocer como Mangaka en el mercado Japonés, fue tal su éxito que llego a realizarse una serie de televisión que tuvo una duración considerable.

En su haber como Mangaka, encontramos varias obras sobresalientes de las cuales hemos podido apreciar en nuestro país, ya sea de mano de Norma Editorial, o de Editorial Vid, conocimos a Video Girl Ai, Video Girl Len, DNA2 y Shadow Lady, las cuales, se han llevado el corazón de todos nosotros, gracias a sus personajes y sus situaciones con lo que hemos llegado a enamorarnos e identificarnos con ellos.
Casos como los de Yota, Moemi, Nobuko, Hiromu, Toshiki, Munehiro, Megumi, Ishitaka, Iori, e Itsuki, por mencionar algunos de una lista enorme de personajes que dan vida a todas sus historias, pueden llegar a existir en distintos momentos de nuestras vidas, como la chava que nos gusta y no nos atrevemos confesárselo, porque le gusta a nuestro amigo, o el amigo que sirve de paño de lágrimas de sus cuates ante situaciones amorosas para armarlo de valor y se anime con la chava que le gusta, o buscar el perdón de alguien a quien apreciamos y que por culpa de algo que se nos salió de nuestras manos fue afectado, o que uno tenga que escoger entre dos chavas que le gustan todas estas situaciones y más son las que nos ha presentado Katsura durante todos estos años de carrera, y muchos que no gustan tanto de las obras de Katsura se preguntan el porque, y la respuesta es simple, ya que son situaciones reales que nos han pasado, o que estamos viviendo en el momento en que las leemos, ya que somos chavos al igual que sus personajes, pasando por etapas difíciles de nuestra vida, que curiosamente les sucede a estos personajes, y aunque sea un Manga Shonen (para Hombres), gusta también a las chavas, y eso lo ejemplifican todos aquellos que leen Video Girl Ai de la mano de Vid y quienes no se pierden ni un solo

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

DEMOTA

ENTREVISTA A MASAKAZU KATSURA
EXTRAIDA DEL 4C MAZAKATSU KATSURA
ILUSTRAITIONS

¿CÓMO SURGIO SU CONCEPTO DE VIDEOGIRL?

Cuando Toshimiya-san se volvió co-editor me sugirió que hiciera una comedia romantica. En nuestra reunión me sugirió que dibujara a una chava que me gustara, para que posteriormente pudiera así dibujar a una marimacho que es Haruno. Entonces nos pusimos a pensar en algo que pudiéramos crear y surgió una nueva idea: una historia de una chava que odia a los hombres porque un maestro en el que ella habi a confiado intento abusar de ella sexualmente (risas), entonces dije que si no había ningun elemento de ciencia-ficción en el proyecto, no estoy interesado. El editor acababa de ver una pelicula llamada Amazing Stories, en donde aparentemente habia una historia de un hombre que salia de una revista cuando una poción fue vertida en ella, nosotros pensamos hacer una versión femenina en base de esa historia. Pero nuestra historia, el personaje principal pondría esa poción sobre una revista porno (risas), y entonces una muchacha aparece.... pero debido a que este personaje vertió demasiada poción, esta escurrió a la pagina siguiente, y esta chava absorbió la personalidad del hombre de la otra pagina. Pero pensamos que una revista porno seria inapropiada, y por aquellos días las tiendas de video eran muy populares y súbitamente surgió la idea, y "ahora usaremos un video". Así transformamos "al personaje principal que accidentalmente presiona el botón de grabar y la imagen de un hombre en la televisión se mezcló con el video, y así una chava marimacho aparece" y empezamos a dibujar.

¿USTED BASÓ SUS SERIES EN EL EXITO QUE TUVO VIDEO GIRL?

Bueno, no sucedió así (risas) veras Toshima san se convirtió en co-editor para que el anterior cambiara a Editor, al mismo tiempo hice amistad con Katsuya Terada, y después de observar el video de Mirai Ninja (future ninja) del director Kenta Amamiya pensamos que el estilo Japonés era "cool", y cuando dibuje Shin no Shin, fue muy popular en nuestra revista. Después pensé que debería serializarla, entonces Torishima-san dijo, "No, haz una historia de amor. ¿Por qué no estás haciendo Video Girl?, así que puse a trabajar mi mente y comencé a hacer la serie de Video Girl (más risas). Desde Wingman, me han dicho muchas veces que haga historias e amor, pero tenía dudas de si debía hacerlo o no. Con l "s" fue la primera vez que abrí mi corazón para dar ese paso y me dije a mí mismo "O.K., lo haré como tu digas" (risas).
Aunque en el tiempo de Video Girl no me interesaban las comedias romanticas pensé que debía hacer una historia romántica diferente, desde que entró Nobuko, tuve algo en que

ZETMAN

pensar "como la dibujaré para que sea interesante". La clave del éxito de Video Girl Ai fue su realismo, aun describiendo sentimientos traté de hacerlos realistas. Naturalmente si un chavo y una chava van a estar juntos es normal que van a tener una escena de amor, pero hay muchas personas susceptibles entonces decidí "que no podía hacer desnudos, pero si podría dibujar erotismo" y fue cuando desperté (risas), esa es la razón por la que en Video Giirl Ai, hubo cambios antes y después de que llegara Nobuko. Después de su aparición realmente detallé el movimiento de las chavas. Tal vez fue porque soy un poco pervertido.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequin Creations

IRIA

Y si retocara tendría muchos problemas (risas). Creo que dedico mucho empeño en la nariz y en la boca. Si los ojos no tienen "vida" no me gustan, pero si dibujo los ojos normales como son, se volverían repetitivos para los rostros de las chavas, así que trato de definir un personaje con el peinado y la forma de la cara.

¿CUÁL ES SU PERSONAJE FAVORITO?

Ami de "DNA2" es un personaje a quien le puse mucho sentimiento por su mirada, que no es tan especial, pero que me gusta por eso. Es del tipo de infortunio (¿) (risas). Me dio alegría ver a Ami en la versión Animada. En "Video Girl" probablemente Ai-chan. No era nada especial visualmente pero rol en la historia y su relación con los otros personajes, es probable porque se trate sencillamente de Ai-chan. Y otro personaje que también me gusto es Zetman.

EN LAS OVAS DE IRIA, USTED DISEÑO LOS PERSONAJES, PERO, ¿COMO LO COMPARA CON SUS TRABAJOS DE MANGA ACTUALMENTE?

Fue realmente divertido y era diferente, Porque no me encargaba de todo (risas). No fue mucho problema porque pude dibujar lo que quisiera. Siento que tuvo éxito con el rostro de Iria. Pienso que le pude dar una buena personalidad con la forma de su cabello, ya que el lado izquierdo era ligeramente agresivo y la manera en que se desenvuelve en la trama resalta su feminidad. Si tuviera otra oportunidad, me gustaría volver a hacer trabajos de este tipo.

MUCHOS DE SUS AMIGOS SON ILUSTRADORES Y DISENADORES DE MODELOS, ¿TIENE ALGUNA INFLUENCIA POR PARTE DE ELLOS?

Si, tengo un poco de influencia. Pero Takayuki Taketani, Terada-kun, el director Amamiya y Yasushi Wirazawa son diseñadores y dibujantes serios, mis dibujos de chicas son como agua y aceite, mi trabajo probablemente no este influenciado por ellos (risas). Sin embargo mi amigo Toriyama-san (si no lo conocen es que de plano), no entiende mis mangas románticos (risas). Bueno "amor" es su punto débil, como uno puede ver. Siento que comparado con otras personas, todavía no he madurado completamente. Un día espero dibujar mangas de la forma correcta.

¿TIENES ALGUNA ILUSTRACION QUE EN ESPECIAL LE GUSTA?

Hmm, no realmente. Con respecto a las ilustraciones, siento que solo me gustaron en mis inicios. Es solo que cuando veo un trabajo de algún ilustrador o diseñador el cual me haga decir ¡WOW¿, siento que debo trabajar mas duro. Yo solo ilustro a color de vez en cuando, y no puedo competir personas que lo hacen todo el tiempo como dibujantes profesionales que utilizan colores. Pero todavía quiero ilustrar a color. Siento que debería proponerme en comenzar a ser un caricaturista. Ese es mi dilema.

¿QUE TIPO DE COMIC LE GUSTARIA REALIAR EN UN FUTURO'

Definitivamente, una historia de heroes. Pienso que debería dibujar a Zetman una vez mas. Quiero dibujar un Zetman que a todos guste.

DIBUJO DE AKIRA TORIYAMA

¿QUISIERA DARLES UN MESAJE A LOS LECTORES?

Estoy realmente agradecido con los lectores. Aunque pienso que hay algunos dibujos que no creo que sean tan buenos, si encuentran alguno bueno en ellos. Estaré feliz. Tratare de poner de mi parte para dibujar mejor cada día que pase.

Como pueden observar, Katsura es una persona muy sencilla, sin pretensiones a sentirse el gran Mangaka que es, tan solo se puede describir como un gran admirador de Batman (si no me creen, chequeen que en cada una de sus obras aparecen cosas alusivas a este personaje, y en especial con Shadow Lady), a quien le gusta dibujar, y divertir a la gente con sus historias románticas que nos gustan tanto a todos, esperemos que siga así, para que a futuro podamos apreciar cada vez mejores obras de este excelente Mangaka: MASAKAZU KATSURA.

OBRAS DE KATSURA PUBLICADAS:

Gakuen Butai 3 Parokan (Comando escolar 3 Parokan) 1/8/1981
Tenkousei wa hensousei (Los nuevos alumnos se disfrazan) 1981
Natsu ni Suzumi (Suzumi en verano) 1982
Wingman 1983
Tsubasa (alas) 1984
Aki ni Suzumi (Suzumi en otoño) 1984
Voguman 1985
Choki doin Vander 1985
Kana 1986
Suzukaseno Pantenon (Pantenon del viento fresco) 1986
Present from Lemon 1987
Chiisana Itari (Una pequeña luz) 1988
Etranze 1988
Shin no Shin, ai to nikushimi no time

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequin Creations

http://harlequincreations.org Facebook, Blog Anime Arlequin Creations

En el antiguo Japón vivía la princesa de la familia Kushinada, quien iba a ser sacrificada en tributo a Izumo, el líder de Aragami, Yamata-no-Orochi (La hydra de ocho cabezas). Sin embargo ella fue salvada por el dios rebelde, Susano-oh, quien derrotó al Aragami (el kanji de aragami es una traducción de dioses salvajes). Durante algún tiempo los aragami eran incapaces de entrar al mundo humano, pero esto no duró para siempre. A través de los años los Aragami empezaron a reaparecer en el mundo de los humanos, por lo que la princesa de los Kushinada sacrificó su vida. Este acto desapareció a los aragami, pero no sirvió de mucho. Dentro de la cronología de la serie, 15 años antes, se dio el nacimiento de las gemelas de la dinastía Kushinada (Momiji y Kaede Fujiyima) Este acontecimiento despertó a los aragami quienes empezaron a invadir a Japón y causar estragos, esto a su vez obliga a la formación del TAC, organización que se encargara del problema. Tras su nacimiento, las gemelas crecieron separadas, Momiji crece con su madre y abuela en un templo, mientras Kaede lo hace bajo la protección de Daitetsu Kunikida, quien la entrena en habilidades psíquicas (hay que recalcar que Momiji no tuvo este entrenamiento).

La serie en sí comienza cuando Kaede desaparece en un as de luz en busca de su destino. Kaede es parte de la dinastía Kushinada y heredera del poder que detendrá el despertar de los aragamis. Pero se descubre que tiene una hermana gemela quien parece carecer de un tornillo la pobre, ella se llama Momiji Fujiyima y tiene una vida más sencilla y completamente distinta a la de Kaede, y también parece ser que los miembros de Bureu (algo así como asistentes de cazadores de aragamis) trabajan para Kaede. Posteriormente se descubre que la forma más sencilla de matar al aragami es el sacrificio de una princesa Kushinada, la cual podría ser Kaede o Momiji, pero los Bureus se rehusan a sacrificar vidas humanas. Mientras tanto, el aragami encuentra la manera de matar a las Kushinadas sin verse afectado. Y cuando lleva su plan a cabo, su hermana aparece el protector de los Kushinada, Kusanagi. Kusanagi y las gemelas Kushinada lentamente fortalecen un lazo sin embargo una semilla azul fue implantada en Momiji la cual estaba destinada a Kusanagi Pero resulta que Kusanagi siente algo por Kaede, que no podría tener por Momiji. (En pocas palabras un triángulo amoroso imposible, porque Momiji siente algo por Kusanagi, pero éste no la acepta porque quiere a Kaede quien a su vez es bastante fría con el pobre de Kusanagi, ¿por que a los japoneses les gusta complicar las vidas ajenas). Usualmente las batallas diarias contra el despertar de los aragamis pone a los Bureau en mucha presión con eso de que no deben dejar que la demás gente sepa sobre la existencia de los aragami, esto al principio, torna monótona la serie. Aunque las cosas se ponen mejor cuando Kaede aparece con Susano-oh, predicando que traerán un Nuevo Tokyo con bosques verdes y esperanzas. Después de muchos enredos comienza la verdadera pelea, una pelea entre las hermanas, una guiada por la desesperación, y otra por la esperanza, ¿quién ganara?, Hagan sus apuestas señores, a quién le van (¡Uuups!, Creo que esto no va aquí).

Esto es tan solo una breve semblanza de esta obra creada por Yuzo Takada, creador de Cat Girl Nuku Nuku, y 3 x 3 ojos, y quien ahora nos sorprende con esta excelente serie. Anteriormente habíamos notado con 3 x 3 ojos que era gran admirador de series de misterio, detalle que sigue implantando en esta serie, pero con el detalle de que ahora combina tanto elementos de 3 x 3 ojos, como de Cat Girl Nuku Nuku, muestra de ello es la comicidad de Cat Girl (Por ejemplo: Todas las ocurrencias de Momiji y de los bureus) y el misterio con los elementos paranormales de 3 x 3 ojos (así que no se sorprendan sí ven por ahí cosas relacionadas con los X-files, recuerden que es pura coincidencia, ¿ o no?). Esta serie ya lleva cierto tiempo de estar apareciendo en video por parte de A.D. VISION, por lo que es fácil de conseguir, y no tendrán que hacer travesías insospechadas para lograrlo. Así que ya les pasamos el dato, solo es cuestión de que ustedes la consigan, les aseguro que no se arrepentirán de hacerse de esta producción llamada BLUE SEED.

http://harlequincreations.org Facebook, Blog Anime Arlequin Creations

RUIN EXPLORERS

Hace mucho tiempo, existió una civilización que tenía un gran desarrollo en todas las materias, todas las personas creían que la magia lo era todo. Desde cielo, mar y tierra; los espíritus enaltecían sus poderes. Esta civilización gozaba de un gran esplendor, hasta que un día la desgracia cayó sobre ellos. El fuego de la guerra trajo la destrucción a todo el mundo y esta civilización desapareció. Con el tiempo los sobrevivientes consiguieron extraer de esta tragedia a su pueblo y ahora llevan una vida tranquila. Los poderes del pasado, la magia y la riqueza siguen escondidos. Pero algunos aventureros continúan su búsqueda entre las ruinas, los llaman Ruin Explorers.

Fam & Ihrie Ruin Explorers es una serie de cuatro OVA´s que inició hace unos dos o tres años. El creador de esta historia es Kunihiko Tanaka. Por cierto esta serie ya fue liberada por ADVision y esta disponible en dos volúmenes en los dos formatos, doblada y subtitulada al inglés.
Ruin Explorers nos recuerda mucho a la popular serie de Slayers por su gran parecido, en ambas tenemos el uso de la magia como un recurso que utilizan los protagonistas para salir de los aprietos (aunque muchas veces es lo contrario). Tiene una gran dosis de comicidad sin dejar a un lado la acción, que es el complemento de esta serie.

La historia.

Inmediatamente después de comenzar, nos encontramos con nuestras dos heroínas que se encuentran a punto de ser aplastadas por el techo del lugar, sin embargo, Fam consigue salvarlas a las dos en el último momento. Ihrie se enfada con ella y la regaña por que ha estado tropezando con todas las trampas de la ruina, pero Fam decide no hacerle caso y se da la media vuelta y activa otra trampa que provoca que el suelo se desmorone y tengan una larga caída que las deja en el desierto.

Poco tiempo después Fam le comenta a Ihrie que ya es tiempo de que tomen un descanso y ambas se encaminan al pueblo para alojarse en alguna posada. Al llegar ahí, Ihrie trata de hacer un trueque con el posadero ofreciéndole algunos de los tesoros que [illegible] *las ruinas por la habitación; en ese momento hace su aparición un hombre muy extraño acompañado por su perro, que aparentemente es un comerciante. Este sujeto de nombre Gulf intenta comprar los tesoros de Ihrie por una cantidad muy buena de dinero con el que podrían cubrir el costo de la habitación. Después de razonarlo un poco acepta el trato. Una vez dentro del cuarto, Fam se pone a jugar en la cama mientras Ihrie toma un baño caliente y se queda dormida. En sus sueños ella es una pequeña niña que aprende a realizar hechizos con algún mago. Aparentemente acaba de tener un accidente y provoca un verdadero desorden en aquel lugar. Sus intentos por tranquilizar a su maestro fueron inútiles, ya que el enfado de este era muy grande y como castigo le lanza una maldición. En ese instante Ihrie sale del baño y hace el juramento de conseguir grandes poderes para eliminar la maldición que hay en ella y poder vengarse de ese viejo hechicero.*

A la mañana siguiente ambas están dispuestas a desayunar, sobre todo Fam, que se encuentra a punto de comenzar a saborear toda esa gama de platillos, cuando de repente Ihrie la regaña por no guardar los alimentos no perecederos para el camino. En ese momento aparece nuevamente Gulf con una nueva oferta para nuestras heroínas y les empieza a narrar la leyenda del Rey Wolkes y el Reino de Rudak: Hace quinientos años, cuando Rudak se encontraba en la cumbre de su desarrollo, repentinamente la Reina murió, lo que provoco en que el Rey perdiera la memoria. Esta serie de desgracias trajo consigo la guerra y la violencia que terminaron por arrasar con el reino, pero el Rey Wolkes, inesperadamente, encontró un extraño poder que devolvería a Rudak la grandeza que una vez ostentó; sin embargo, cuando la ceremonia se llevaba a cabo en una de las torres, el rey perdió la fe en ese poder y la ceremonia falló, lo que trajo consigo la muerte de este Rey junto con su pueblo. Gulf posee el mapa que señala la ubicación de aquella torre, donde supuestamente aún se encuentra escondido aquel poder y se lo ofrece a Ihri, la cual sin pensarlo mucho saca todo el dinero que trae consigo para comprar ese mapa. Ese mismo día a Fam e Ihrie se marchan camino al oeste para encontrar la torre y obtener aquel poder.

Bueno, esta es solo la introducción de esta aventura, que aún tiene muchas cosas que ofrecernos como la llegada de Miguel y Rasha, un

fans de este tipo de animaciones.

Ahora los dejo con esta pequeña guía de personajes.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Ihrie.

Ihrie es un de los personajes principales de esta historia. Tiene grandes habilidades con la espada, es muy inteligente y definitivamente es la que toma el liderazgo del equipo. Siente un gran cariño por Fam y cuida de ella como si fuera su pequeña hermana. Entre las habilidades que tiene como guerrera, posee algunos poderes mágicos que se ven afectados por una extraña maldición que su maestro le lanzó en una ocasión que se enojo con ella cuando aún era muy pequeña, esta maldición consiste en convertirla en un ratón de color gris cada vez que utiliza su magia. La única manera de que Ihrie consiga recuperar su forma humana es tomando una pócima medicinal que Fam lleva consigo.

Fam.

Aquí tenemos a nuestra otra protago-nista y compañe-ra de Ihrie. Fam es descrita como una persona mitad duende y mitad ardilla (aunque yo no le encuentro ningún parecido con tal animal ya que ella no tiene una cola tan grande; mas bien yo pienso que es mitad duende y mitad felino). Fam tiene un carácter agradable y tranquilo, además de que es muy amistosa, pero tiene un pequeño problema con su estómago: nunca puede mantenerlo lleno. Ella también posee habilidades mágicas a las que recurre Ihrie en caso de peligro, pero a Fam no le gusta utilizar sus poderes destructivos ya que teme que los dioses se enfaden con ella. Después de conocer al Lyle entra en una lucha constante por su afecto con Rasha.

Miguel.

Miguel es uno de los personajes que se une a Ihrie y a Fam en la búsqueda del "Ultimo Poder", el es un gran maestro a la hora de pelear con la espada (por cierto es el mejor espadachín de todo el grupo) y en ocasiones es quien pone el toque humorístico de la serie porque a menudo se ve envuelto en los líos que ocasionan las riñas entre Fam y Rasha. A pesar de que esta última es la que lo dirige, en realidad él la está manipulando para cumplir sus objetivos.

Rasha.

Rasha es una guerrera muy fuerte y con gran coraje, tiene poderes mágicos más grandes que los de Ihrie y Fam. Es una persona que aparenta tener un gran auto control, pero la verdad es que también siente miedo. Es una gran cocinera y tiene una gran rivalidad con Fam por obtener la atención del Lyle. Su único punto débil es que le tiene un terror inmenso a los ratones

Lyle.

Su nombre completo es Lyale Rebaruto Ria y es hijo del fallecido Rey Ria gobernante del ahora desaparecido reino que se encontraba en el continente del Norte. Lyle está en una búsqueda incansable por encontrar a la persona que mató a su familia y destruyo su país. Ante todo muestra una gran caballerosidad en cualquier situación. De hecho, Lyle es la causa de las peleas entre Fam y Rasha, ya que ambas sienten algo especial por él.

Ruguduru.

Como se podrán imaginar, él es el malo del cuento. Debido a su obsesión por obtener los poderes más grandes que alguien halla imaginado, ahora se encuentra viajando por todo el mundo con el único propósito de conseguirlo. Rugurudu es una persona muy cruel a quien no le importa destruir todo a su paso con tal de conseguir lo que quiere. Tiene poderes mágicos increíblemente grandes y nadie es capaz de herirlo, ya que tiene la capacidad de regenerarse con su magia. Al parecer es sensible a los hechizos que genera la magia de Ihrie.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Pokémon on Video

MOLO COMICS

- Rio Churubusco # 357
Col. Unidad Modelo
Tel/Fax: 5582-4530

-Bazar Pericoapa
Local I-10

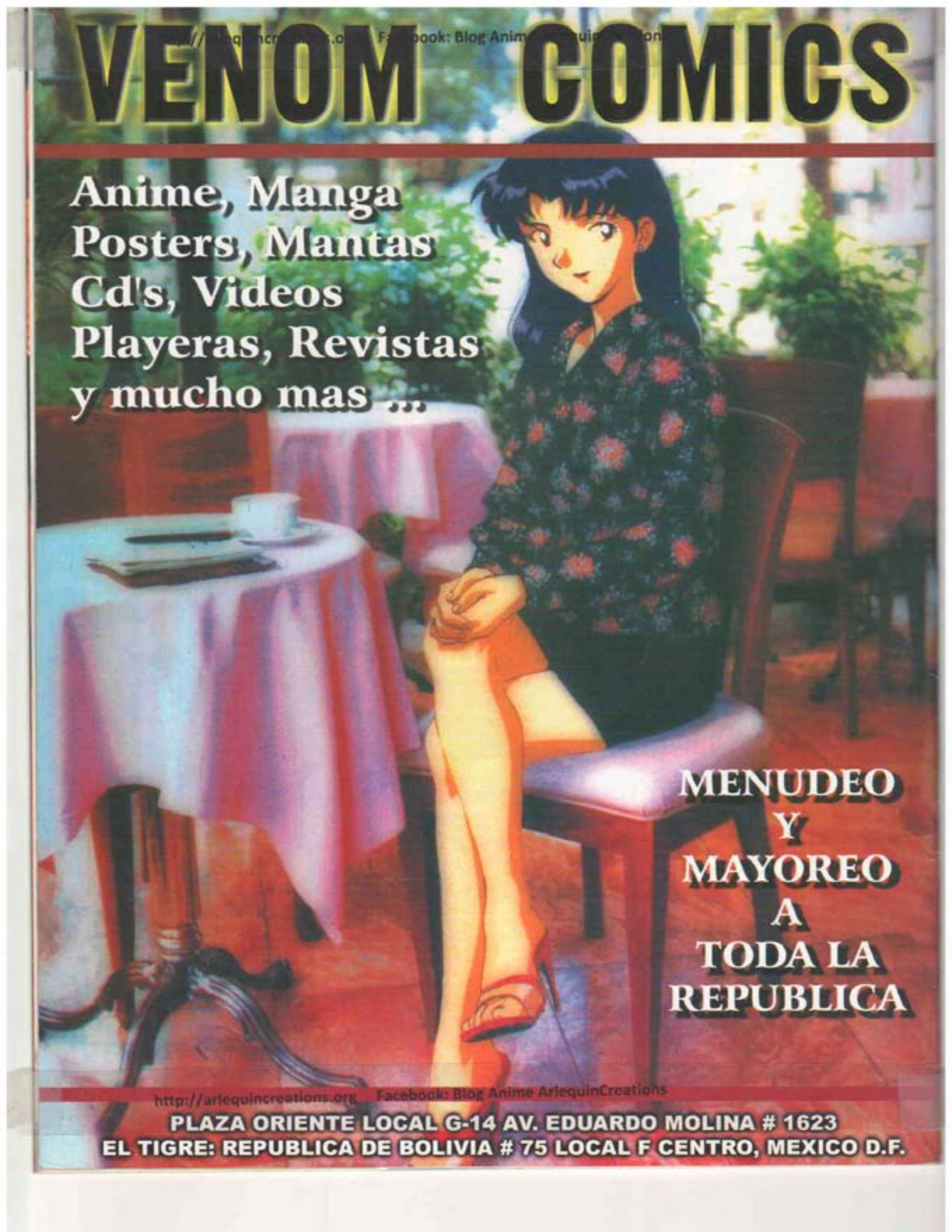
NUEVA TIENDA
- Republica de Colombia # 83
Local - 104
Tel: 5702-7357
De Lunes a Sabado de 10 a 7

ANIMAGIC

Av. Acoxpa 554
Local 5
Villa Coapa
Tel: 5678-0697

SURTIMOS PEDIDOS A PROVINCIA
MAYOREO Y MENUDEO

http://www.molocomics.tsx.org


VENOM COMICS
Anime, Manga
Posters, Mantas
Cd's, Videos
Playeras, Revistas
y mucho mas ...
MENUDEO
Y
MAYOREO
A
TODA LA
REPUBLICA
http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
PLAZA ORIENTE LOCAL G-14 AV. EDUARDO MOLINA # 1623
EL TIGRE: REPUBLICA DE BOLIVIA # 75 LOCAL F CENTRO, MEXICO D.F.